

# OYUN

SADECE OYUN İÇİN  
OYUN GÜNLÜĞÜ!

# 16

NİSAN 2024

# GÜNLÜĞÜ

AYLIK DİJİTAL OYUN DERGİSİ

**NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ**

Sid Meier's Pirates!

**İNCELEME**

Banishers: Ghosts  
of New Eden

Rise of the Ronin

Dragon's Dogma 2



# İÇİNDEKİLER

## İncelemeler

4 Dragon's Dogma 2

12 Millennia

20 Banishers: Ghosts of New Eden

28 South Park: Snow Day!

34 The Thaumaturge

40 Rise of the Ronin

48 Alone in the Dark

## Nostalji Günlüğü

52 Sid Meier's Pirates!



## KÜNYE

OG

•OYUN GÜNLÜĞÜ•

Ömer Faruk Aktaş

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

[omerfarukaktas@oyungunlugu.com](mailto:omerfarukaktas@oyungunlugu.com)

## YAZARLAR

Özge Güzel

Can Çiftci

Tuana Seda Hürmen

Berk Söğütlü

Ege Muslu



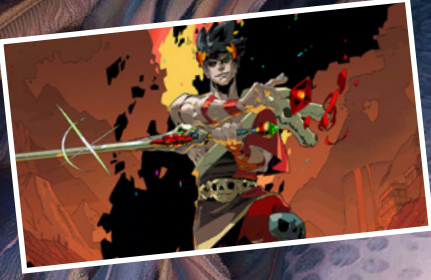
Neler oldu neler?

56 Oyun haberleri

Mobil

61 Mobil oyun önerilerimiz!

Hades



Call of Duty Warzone Mobile



# OYUN GÜNLÜĞÜ

Hoş geldiniz

Oyun Günlüğü'nün on altıncı sayısında **Dragon's Dogma 2**, **Banishers: Ghosts of New Eden** ve **Rise of the Ronin** dahil tam yedi incelemeye yer verdik.

Nostalji Günlüğü'nün bu ayki misafiri ise 2004 yapımı **Sid Meier's Pirates!** oldu.

Mobil oyun dünyasında ise ses getiren yapımlar yer almaya devam ediyor. Bu ay öneri listemizde **Hades** ve **Call of Duty Warzone Mobile** var.

Yine geçen ay dolu dolu geçen dijital oyun dünyasına ilişkin gelişmeleri derledik.

Tek ortak noktası oyunlar olan bu bağımsız ekip desteklerinizi bekliyor. Oyunları çok seviyoruz! Bizimle olduğunuz için teşekkürler!

Keyifli okumalar.

Ömer Faruk Aktaş



**İNCELEME**

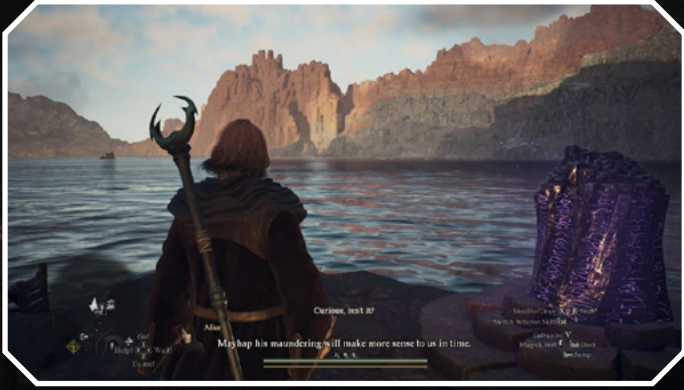
# DRAGON'S DOGMA 2

Yazar: Can Çiftci



Dragon's Dogma'nın 12 yıl sonra çıkan devam oyunu Dragon's Dogma 2, nihayet biz oyunseverlerle buluştu. Capcom tarafından geliştirilen oyun lansman sonrası optimizasyon sorunları ile can sıkısa da güçlü hikaye anlatımı, grafikleri ve oynanış mekanikleriyle yılın iddialı yapımların biri oldu.

Capcom, Dragon's Dogma (2012) versiyonunu çıkarırken çok talihsiz bir vakit seçmişti, 2012 yılında Dragon's Dogma ile birlikte Far Cry 3, Mass Effect 3, Dishonored, Call of Duty: Black Ops 2 ve Telltale Games of The Walking Dead gibi bir sürü büyük yapım çıkmıştı. Bu yapımların altında ise Dragon's Dogma kendisine pek bir yer edinememişti. Fakat 2022 yılının haziran ayında oyun dünyasına Dragon's Dogma 2'nin çıkışını duyurdular.



Günümüzde ise işler değişti. Ve nihayet Dragon's Dogma 2 piyasaya sürüldü. Oyun lansman sonrası sadece iki haftada 2.5 milyon adet kopya satarak büyük bir başarı yakaladı.

Dragon's Dogma 2'nin eksikleri ve fazlaları ile başarılı bir yapım olduğunu kabul etmemiz lazım, hadi şimdi sizi daha fazla bekletmeden Dragon's Dogma 2'nin incelemesine geçelim.

## DRAGON'S DOGMA 2 HİKAYESİ

Gözlerimizi bir kalenin salonunda açarız, salonun içerisi ağızına kadar soylularla doludur. Yanımıza gelen asil şövalye bizi tanıtırken birden zaman durur, gizemli bir ses bize ejderhayı öldürecek olan sensin diyerek konuşmaya başlar. Gizemli ses sözünü bitirdikten sonra karakterimiz bayılır.

Bir süre sonra kendimizi mahzen içerisinde köle olarak buluruz, köle tacirimiz Fiska bize çalışmaya başlamamız için onu takip etmemiz gerektiğini söyler. Biz çalışmaya başlar başlamaz bulunduğumuz alan bir Medusa tarafından saldırıya uğrar, saldırı sırasında gizemli bir yabancı bize daha büyük bir bulmacanın parçası olduğumuzu söyler.

Gizemli kişinin yardımı ile bir Griffinin sırtına atlayarak bulunduğumuz kamptan kaçırız. Uzun bir yolculuk sonrası bir gözcü kulesi tarafından Griffin vurulur ve öldürülür. Böylece yarattığımız karakterin hikayesi başlar.





## KARAKTER YARATIMI

Capcom oyun çıkmadan önce kendi karakterlerimizi yaratabilmemize yarayan bir araç paylaşmıştı. Oldukça ayrıntılı karakter oluşturma kısmında 14 adet hazır vücut tipi, 2 çeşit ırk, 4 adet başlangıç sınıfı bulunuyor.

Dragon's Dogma 2'nin yönetmeni Hideaki Itsuno, "Aklınızda ideal bir karakter olabilir ancak bu karakteri kendi ellerinizle oluşturmak için özünde bir sanatçı olmanız gerekir. Bu yüzden karakter yaratmanın nasıl olacağına karar verirken ilk adımı atacağımız yer de burası oldu." demişti.

## DRAGON'S DOGMA 2 MEKANİKLERİ

Hızlı seyahat herkese göre değil! Dragon's Dogma 2 içerisinde bir sürü mekanik barındırıyor, bu mekanikler oyuna aşırı derinlik katabiliyorken bazen size eziyet olabiliyor. Oyuncuları ikiye bölen hızlı seyahat mekaniğinden bahsederek başlamak istiyorum. Dragon's Dogma'nın ilk oyununda olduğu gibi oyunda bulunan Ferrystone ile büyük şehirlere seyahat edebiliyoruz.

Bu Ferrystone'ları ise sadece Port Crystals ismi verilen ışınlanma taşları üzerinde kullanabiliyoruz, bu ışınlanma taşları hariç kullanmamız mümkün olmuyor. Kısacası Port Crystals olmayan hiçbir yere ışınlanamıyorsunuz.

### Seyahat için öküz arabalarını seçin!

Dragon's Dogma 2 içerisinde bir yerden bir yere gitmenin üç adet yolu var, birinci adım seyahat noktanıza koşmak, ikinci adım seyahat alanınıza en yakın Port Crystals'a ışınlanıp koşmak ya da öküz arabalarına cüzi bir para karşılığı binmek. Diğer yöntemlerde olduğu gibi öküz arabaları sizi spesifik olarak istediğiniz yere götürmüyor fakat şehirler arası yollarda sizi bırakabiliyor, bu yolda istediğiniz zaman inip varış noktanıza koşabilirsiniz.

Harita kocaman olduğu için kaybolabilirsiniz! Oyun içerisinde çok fazla kere kaybolduğunuzu hissedebilirsiniz, yolda yürürken dikkatini çeken bir mağara ve mağaranın içinde kaybolmanız gayet normal. Asla sadece bir görev için dışarıya çıkmadığınız için genellikle bu durum çok can sıkıcı olmuyor.



## Görevler size yardımcı olma konusunda ellerini sıkı tutuyor!

Dragon's Dogma 2'nin en can sıkıcı yerlerinden birisi görev dizaynı, elinizden tumayan görev tasarımı yüzünden çoğu zaman nerede ne yapacağınızı karıştırabilir ya da görevi tamamen anlamayabilirsiniz.

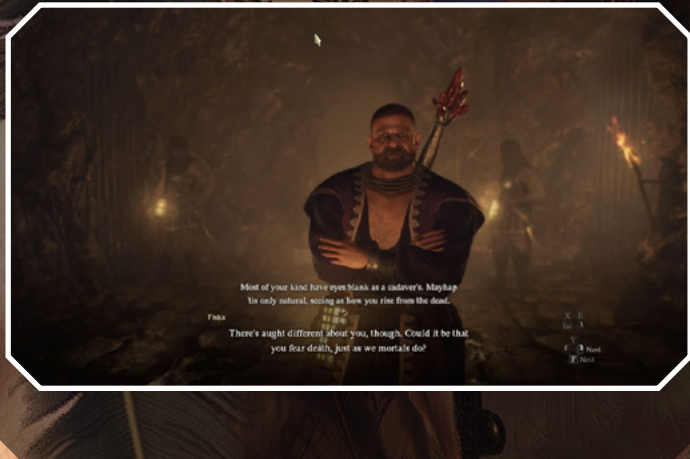
Bu durumda ise karşınıza YouTube görev videoları çıkıyor, siz yapamıyorsanız sizden önce kesinlikle birisi yapmıştır.

## Düşmanlara vurduğunuzu hissediyorsunuz!

Oyun içerisinde çoğu zaman çok epik gözükten sahnelere şahit olabilirsiniz, şuan Dragons's Dogma 2 altında bir sürü komik video mevcut. Siz yola yürürken size dropkick atan bir Ogre kahkaha atmanıza neden olabilir, oyunun kayıt sistemi çok affedici olduğu için pek çekinmenize gerek yok. Öldüğünüz zaman hemen savaş öncesinde başlayabiliyorsunuz.

## Çok fazla hata ve fps düşüşü sizi bekliyor!

Geldik Dragon's Dogma 2'nin ek ama en kötü yerine, Capcom günümüz oyunlarının kronik hastalını aynı şekilde taşıyor. Neredeyse bütün büyük yapımların olduğu gibi Dragon's Dogma 2 içerisinde çok fazla hata ve optimizasyon sorunu barındırıyor. Neslin en güçlü ekran kartları bile size çok fazla performans vermeyecektir.



## Yetenekler ve karakter sınıfları gerçekten tatmin edici olmuş!

Karakter sınıfları ve yetenekleri gerçekten sizi uzun seri oyunda tutacak diyebilirim, karakter sınıfı değiştirebilmeniz için yapmanız gereken tek şey o sınıfın ilk görevini yerine getirmek. Bazı sınıfların görevleri bana uzun kılıç getir iken bazılarının görevi ise ejderha avlamak olabiliyor. Bu yüzden almak istediğiniz sınıfa hemen ulaşamıyorsunuz ve bu durum sizi oyuna daha uzun süre bağlıyor.

## Eğer kılıcınız gerçekten vurmuyorsa vurmuyorsunuz!

Dragon's Dogma 2'nin en başarılı olduğu kısımlardan birisi kesinlikle Hitbox (Vuruş Kutusu) diyebilirim, eğer yaratıklar size vurmuyorsa gerçek hasar yemiyorsunuz. Bu durum bazen yaratıkların bacaklarının arasından geçmenize ya da üzerinizden



yumruk atmasına neden olabiliyor, oyunu oynarken ya o bana tutmamıştı diyebileceğiniz çok fazla durum olmuyor.

Yaratık çeşitliliği gerçekten tam yerinde olmuş! Dragon's Dogma 2 içerisinde bir sürü yaratık barındırıyor, her yaratığın ise kendilerine has dirençleri ve zayıflıkları var. Bu zayıflıkları bazen ateş bazen ise kutsal element olabiliyor, düşmanların dayanıklılığının güçlü olduğu tarzda hasar vermeye çalışırsanız ise düşmana hasar vermeniz çok zor oluyor.



## Yorulduysan kamp yamayı ihmal etme!

Savaştıktan sonra canımız azalmaya başlıyor, bu azalma ise iki çeşit diyebiliriz. Çok uzun süredir seyahat ediyorsak ve hasar yedi isek canımızın bir bölümlük kısmı yenilenmiyor, canın belirli kısmını yenileyebilmemiz için kamp yapmamız gerekiyor. Kamp içerisinde ise takımımıza yemek pişirebiliyoruz , bu yemekler ise bize pasif kazaç sağlıyor.

## DRAGON'S DOGMA 2 GRAFİK VE MÜZİKLERİ

Dragon's Dogma 2 grafik olarak gerçekten başarılı diyebilirim, oyunun en başarılı yeri ise düşmanların detay seviyesi. Düşmanların tüyleri, kılları ya da üzerlerindeki zırhların detayları gerçekten çok güzel olmuş. Ekstra olarak yeteneklerin efektlerini övmeden geçemeyeceğim, bazı yetenekler gerçekten harika seslere ve görsel şölene sahip.

Görsellerin yanı sıra Dragon's Dogma 2 uzak çizim mesafesi konusunda başarılı. Uzak çizim mesafesinin başarısı ise çok başarısız bir optimizasyon getiriyor. Bu durumun ileride yamalar ile düzeleceğini düşündüğüm için pek üzerinde durmuyorum.

Dragon's Dogma 2 oyunun en güçlü yanı bana kalırsa müzikleri, oyun içerisinde bulunan destansı müzikler sizi kesinlikle oyunun içerisine sokacaktır. Dragon's Dogma 2 bulunduğunuz durumu yansıtacak müziklere sahip.



## DEĞERLENDİRME

Geldik en ama en önemli kısma, Dragon's Dogma 2, 59.99 dolarlık satış fiyatını hak ediyor mu? Yoksa abartılı bir yapım mı olmuş? Açıkçası söylemem gerekirse Dragon's Dogma 2 oyunun en büyük zaafı teknik sorunlar olmuş. Teknik açıdan Dragon's Dogma 2 çok iyi değil, 3080 gibi güçlü bir ekran kartı ile birlikte oyunun çoğu zaman 30 FPS civarlarına düştüğünü hissedebilirsiniz.

Oyun içerisinde olan çok fazla hata ve teknik sorunlar oyun deneyiminizi gerçekten baltalayacaktır. Fakat şahsi düşüncem bu sorunları bir ya da iki yama ile birlikte düzeltirler, bu hatalar bittikten sonra ise tadından yenmeyen şahane bir oyun deneyimi sizi bekliyor.

Şu anlık Dragon's Dogma 2 için indirim beklemenizi tavsiye ederiz, indirim zamanında kesinlikle denenmesi gereken bir yapım.

**Geliştirici:** *Capcom*

**Yayıncı:** *Capcom*

**Tür:** *Rol Yapma ve Macera*

**Çıkış tarihi:** *21 Mart 2024*

**8**

# MILLENNIA

Yazar: Ömer Faruk Aktaş



Bazı oyunlar türlerinin önüne geçer. Civilization her yeni oyunuyla tur tabanlı 4X oyunların vazgeçilmezi olarak yerini koruyor. Ne Humankind, ne Old World ne de bir başkası şuna kadar onu geçemedi. Ya da tam olarak alternatifi olmadı.

26 Mart'ta çıkan Millennia ise Paradox'un ruhunu taşısa da bir ayağı çukurda bir lansmanla oyuncuların karşısına çıktı.



Kolorado merkezli ABD'li bağımsız video oyun stüdyosu C Prompt Games tarafından geliştirilen ve Paradox Interactive tarafından da yayımlanan tur tabanlı 4X strateji oyunu Millennia, 26 Mart 2024'te Microsoft Windows platformuna geldi.

İnsanlığın doğuşundan yakın geleceğe kadar 10 bin yıllık bir serüveni içeren oyun, C Prompt Games'in ilk oyunu olarak piyasaya sürüldü. Ancak ekibin tecrübesi Age of Mythology, Age of Empires 2: The Age of Kings, Orcs Must Die, StarCraft, Diablo ve WarCraft gibi oyunlarla öne çıkıyor.

Paradox'un bağımsız oyun stüdyolarını desteklemesi ve Millennia'nın ortaya çıkışı da yeni bir serüvenin başlangıcı oldu. Detaylardan bahsedeceğim ama Millennia, birçok eksiğiyle Paradox'tan izler taşıyan bir 4X strateji oyunu olarak piyasa sürülmüş durumda.

## TARİHİN BAŞLANGICI

Yerleşik hayata geçen ilk insan topluluklarından biri olarak oyuna başlıyoruz. Oyun bize Civilization serisinde olduğu gibi önceden bir medeniyet seçme şansı sunuyor. Ve son çağa kadar da bu medeniyetle 10 çağ boyunca devam ediyoruz. Yine ilk buluşlar ve coğrafyayı keşiflerle tarımı ve diğer yerleşik yaşamın temel işlerini benimseyerek oyuna başlıyoruz. Bölgenize göre denizcilik veya madencilik gibi araştırmaları önceleyerek yerleşimimizi güçlendiriyoruz. Nüfus artıyor ve yeni şehirler ve ordular kuruyor, yeni araştırmalar yapıyoruz. Oyun bu türü seven oyunculara göz kırpsa da oyun sonu artan optimizasyon sorunları başta olmak üzere, diplomasi ve savaş mekanikleriyle sınırlıyor.

Millenia, medeniyetinizi şekillendirebileceğiniz ve her oyunda farklı stratejiler üretebileceğiniz iyi düşünülmüş mekaniklere sahip. Oyunun türün diğer oyunlarına gibi öne çıkan ve çok zayıf yönleri mevcut. Şimdi mekaniklerde tek tek bunlara göz atalım.





## MILLENNIA MEKANİKLERİ

4X yani keşfet, yayıl, sömür, yok et (eXplore, eXpand, eXploit ve eXterminate) türü Sid Meier's Civilization ile bütünleşmiş hatta oyun, türün önüne geçmiştir. Tur tabanlı 4X strateji oyunlarını Civ serisiyle tanıdık ve sevdik. Her geçen gün yeni alternatiflerle karşılaştık da Civ serisi ile yarışabilecek bir oyun çıkmış değil.

Mekanik anlamda farklı çıkışlar arayan Humankind ile medeniyetlerin harmanlanması güzel bir mekanik olsa da ne kadar başarılı olduğu tartışılır. Civ emektarlarının oyunu Old World yine antik döneme odaklanan hanedan sistemi yönetimiyle öne çıkıyor.

Bu oyunlardan farklı bir noktaya yerleşen ama en çok da Civilization'a benzeyen Millennia ise mekanik anlamda çok şey vadeden ama bunları tam oturtamamış bir yapıda karşımıza çıktı.

### Milli ruh! Yönetim, yönetim ve yönetim...

Millennia'da Paradox etkisiyle girift ve hoş detayları görebiliyoruz. Hükümet sistemi, keşif, savaş, mühendislik ve diplomasi ile birbirinden bağımsız ama oyuna direk etki eden mekanikler yer alıyor. İdealar ve milli ruh inşası bu bölümden gerçekleşiyor.

Yeni bir şehir kurmak için çıkaracağımız göçmen grubu üretim puanlarıyla değil de

hükümet sistemi altında ortaya çıkan puanlarla gerçekleşiyor. Oyun size burada özgürlük tanıyor.



Dilerseniz yönetim tarzınızı genişleten reformlara da bu puanları harcayabilirsiniz. Karar sizin daha genişlemeci mi yoksa daha merkezîyetçi mi olacaksınız?

Hükümet sistemi ilerleyen çağlara göre değişiyor. Kabile reformları tamamlanınca sakın bir devrimle üçüncü çağda krallık veya hanedanlık sistemine geçiş yapabiliyoruz. Beşinci çağlarda İmparatorluk, Feodal Monarşi ve Cumhuriyet, sekizinci çağda ise Otokrasi, Kominizim ve Demokrasi olarak yer alıyor.

Bu yönetimlerin direkt olarak şehirlere etkisi oluyor. Şehrin ihtiyaçları yönetim sistemi ile şekilleniyor. Ona göre üretim ve inşaa yapınızı şekillendirmeniz gerekiyor.

Tüm etkileri anlatmamız uzun sürecektir ama bir örnek daha vermek gerekirse savaş kısmında

da gönüllüler, orduyu yenileme ve kısa vadeli yetenekler kazandırma seçeneklerimiz var. Burada biriken puanlarla ya yeni birlikler çıkarabilir veya savaşta yıpranmış ordunuzu toparlayabilirsiniz.

Bu bölümdeki mekanikler ulus idealinize göre şekilleniyor. Çok fazla seçeneğiniz var. İkinci, dördüncü, altıncı ve dokuzuncu çağlarda medeniyetinize yeni idealar ekleyebiliyorsunuz. Sadece isimden ibaret olan medeniyetler işte burada özel bir kimliğe bürünüyor. Zaten ana menüde de yeni bir medeniyet oluşturabiliyorsunuz.

Araştırma sistemi güzel ve oldukça da detaylı. Her 10 çağ boyunca 5 farklı kategori bizi karşılıyor. Onların içinde de başta üç daha sonra altı-yediye kadar farklı araştırma seçenekleri mevcut. Birini araştırınca içindeki özelliklere de sahip oluyoruz. Çağlarda da üçüncü çağ ile birlikte varyasyon, kriz ve zafer çağları seçenekleri oluşuyor. Aslına bakarsanız oyunda 30 farklı çağ seçeneği yer alıyor. Bu oyunlarda gördüğüm en detaylı kategorizasyon diyebilirim.

Kültür sistemi de oyunun temel mekaniği durumunda. Şehirlerin yanındaki ek kasabaları kurmadan, barışçıl devrim özelliğine, ekstra birlik çıkarmadan, üretim puanı kazandırmaya birçok özelliği var. Son çağlarda kültür ile bilim puanı olarak avantaj sağladım. Oyunda bu bağlamda bir şeyleri yapmanın başka yollarını da kurgulamışlar.

## Şehir ve kasabalar

Oyunun Humankind'a öykünen tarafı da burası olabilir. Aslında şehirleri eyalet olarak düşünüp merkeze yatırım yapıp çevresine de kasabalar/şehirler kuruyoruz. Bu sistem tatlı görünüyor ama çok bir artışı yok. Kasabaların varlığı merkezi nüfusun artmasını destekliyor.



Küçük bonuslar katıyor. Eğer merkezi şehrinizin nüfusunu arttırmak istiyorsanız kasaba kurmak zorundasınız.

Şehir sayılarınız gelişim açısından önemli. Ancak her şehirde bir miktar asker bulundurmanız çok önemli. Aksi takdirde şehir yönetimi tehlikeye giriyor. Huzursuzluk mekaniği devreye giriyor. Ara yüz tasarımının kötü olmasından dolayı bunu anlamam bir kaç oyun sonrasında buldu. Şehirlerdeki isyan çok çabuk patlak verebiliyor. Ancak garnizon tutmak ve sıkı takip etmek işi çözüyor.

Şehir nüfusunun artması yeni ihtiyaçları doğuruyor. Başta yiyecek yetinen şehir,





zamanla ev, atıklar, enerji, eğitim ve dini yapılara ihtiyaç duyuyor. Modern çağlarda bu daha da şekilleniyor. Bu bölümde eleştireceğim nokta alanların yetersiz olmasıydı. Aşağıda da belirteceğim arazi ve bina dengesini tam oturtamadıklarını söyleyebilirim. Şehirim oyun sonunda çok fazla büyüyor ancak sınırlarıma müdahale edemiyorum. Ormanların yok edilmesi ise ayrı bir konu... Araştırma olarak oyuna eklenmiş. Oyun ortasında karşımıza çıkıyor. Burada Humankind'ın bölgeleri birleştirme mekaniği olsa süper olurmuş...)

Gelin şimdi oyunun en çok hoşuma giden ekonomisi ve kaynak yönetimi kısmına göz atalım.

### Ekonomi ve kaynak yönetimi

Oyunu keşfetmeye başlarken en çok hoşuma giden şey de kaynaklarla oynamak oldu. Üretim, yiyecek ve altın için ekstra puan kazandıran kaynaklar ürünlere dönüşüyor. Bunları da yine araştırmalar ve bir takım ihtiyaçlar zinciri takip ediyor. Un üretebilmek için tarlalara, güzel bir kereste için odunculara ve bir tuğla atölyesi için kil ocağına ihtiyacınız var. Saymakla bitmeyecek çeşit ürün oyunda yer alıyor.



İşçilerin olmaması bunun yerine gelişim puanlarının kullanılması oyunun en güzel mekaniklerinden biri. Gelişim puanları da



bölgemize inşa ettiğimiz kil ocaklarından veya diğer bazı binalardan elde edilebiliyor.

Ticaret noktasında ise oyun, rakibin anlamsız bir şekilde yok etmeye çalıştığı kervanların savaş dönemleri haricinde rakip şehirlerine konuşlandırılmasıyla gerçekleşiyor. Burada da kazan kazan işleyişi oluyor. Altın kazancı oluyor.

Civ'deki o gerçekten de bence muhteşem ticaret mekânini bulamıyoruz...

### Huzursuzluk, inovasyon ve kaos!

Şehirlerdeki huzursuzluk sonucu iç savaşların çıkması ve kendi devletlerini kurları güzel iş. İnovasyon puanım birikti ama hiç bir zaman etkisini göremedim. Sanırım orada keşfetmem gereken noktalar var. (Bu mekanik ile bilim veya altın kazanıyorsunuz.) Kaos ise inovasyona bağlı olmayan güzel bir mekanik olmuş. Ama bu mekanikleri sadece altına bağlamak olmamış. Tercihler sunulsa çok daha iyi olurmuş. Altınım olmadığı için iç savaşta şehirlerimi tek tek isyancılara teslim etmişim...

### Savaşlar çok dengesiz!

Arayüz ve ara sahneleri çok kötü... Neden diye çok sordum kendime? Hiç olmamış, olmayacak bir iş. Büyük oranda şans unsuruna bağlı savaşlar çok ham ve yetersiz. Bu konuda umarım kısa sürede bir iyileşme yapılır. Birim çeşitliliği yok, mekanikler zayıf.

Okçular ile tüfekçiler karşılaştığında komik sonuçlar çıkabiliyor... Veya en basitinden bir barbar kampına üç birimle saldırdığımda yok olabiliyorum. Anlamsız yani. Dengeleme mi başka bir şey mi henüz anlam veremedim.

## OPTİMİZASYON, GRAFİK, SES VE ANİMASYON

Sistemim iyi. 2060 ekran kartımla rahatça oynuyorum. Ancak M2 SSD ile dahi 400 turu aştığımda 6 devletle oyunun tıkanıp görmeye başladım. İşlemci yetmiyor... (i5) Turlar dönmez oluyordu.

Optimizasyon konusu diğer konular kadar acil olmasa da el atmaları gereken temel konulardan.

Oyunun ses tasarımını başarılı bulsam da grafik ve animasyon kalitesi vasat altında kalıyor. Oyunda bina ve birim çeşitliliği yerlerde ama animasyon kalitesi de 2024'ü karşılamıyor. 10 yıl öncenin grafik ve animasyon kalitesi var. Daha önce çözülmesi gereken sorunlar olduğu için buraya çok takılmıyorum.



## DEĞERLENDİRME

Civ 4 ile başlayan 4X maceram 500 saati aşan Civ5 ile hayranlık seviyesine gelmişti. Civ6'ya alışmasam da Humankind ile tekrar türe bağlandım. Yine onlarca saat Humankind ve Old World oynadım. Tur tabanlı stratejide aradığımı çok iyi biliyorum.

Millennia pek çok şeyi yapmaya çalışan ama çok acele bir oyun olmuş. Belki erken erişim yapılarak zamanla güncellemelerle gelişebilir veya oyuncuların tepkisine, geri dönüşüne göre şekillenebilirdi. Ama karşımızda tam sürüm bir oyun var. Ve buna göre bir değerlendirme yapıyoruz.

Yapay zeka anlamsız, savaşlar hiç olmamış ve diplomasi de yok gibi... Ama diğer mekaniklerde öyle bir umut ışığı var ki oyuna geri dönüp oynama hissi doğuruyor.

Ara yüz tasarımı çok kötü, oyun sonlarında modern zamana geldiğime ilkçağ tasarımı devam ediyordu. Medeniyetlerin içi boş. Osmanlıyı aldığımda ne Yeniçeri ne de bir cami göremedim. Yine şehirlerin haritadaki görüntüsü de hep aynı...

Tur tabanlı 4X strateji seven dostlarımızın göz atmasını tavsiye ettiğim oyunu takipte olacağım. Umarım Imperator: Rome'un kaderini paylaşmaz.

Geliştirici: C Prompt Games

Yayıncı: Paradox Interactive

Tür: Strateji

Çıkış tarihi: 26 Mart 2024

6,5



# BANISHERS: GHOSTS OF NEW EDEN

Yazar: Özge Güzel







DON'T NOD tarafından geliştirilen Banishers: Ghosts of New Eden, oyuncuları hayalet avcılarını Antea Duarte ve Red mac Raith'in kontrolüne koyan üçüncü şahıs aksiyon RPG olarak oyunseverlerle buluşuyor. Oyun, dövüş ve hikaye öğelerinin özgün bir karışımını sunarak oyuncuların hayaletlerle dolu New Eden'i keşfetmelerine ve hikayeyi etkileyen seçimler yapmalarına olanak tanıyor.

Büyüleyici bir hikayeyi klasik RPG combatla birleştiren Banishers: Ghosts of New Eden'a biraz daha yakından bakalım.

## HİKAYE

Banishers: Ghosts of New Eden'ın ürkütücü diyarlarında, hayalet avcılarını Antea Duarte ve Red mac Raith olarak unutulmaz bir yolculuğa çıkıyoruz. Koloni dönemi New England'ında 1695 yılında geçen oyun, ikilinin New Eden kasabasını ebedi bir kışa sürükleyen ve arkadaşları Charles Davenport'un ki de dahil olmak üzere birçok can alan korkunç bir lanetle yüzleşirken başlarından geçenleri anlatıyor.

### Tekrarlayan temalar ve atmosfer

Oyun başlangıcından itibaren, ürkütücü bir atmosfer sunuyor. Özellikle başlangıç sahnelerinden biri gelecekte neler olacağını önceden haber veriyormuş gibi bir etki yarattı.

Red, Antea ile birlikte bir kayıkla efsanevi Styx nehrini anımsatan sulara New Eden'a yol alıyorlar – bilinmeyene doğru yolculuklarının ürkütücü bir habercisi. Özellikle, hikayenin nasıl gelişeceğini bilerek başladığımız oyuna imalı bir giriş yapmış oluyoruz. Styx referansı daha sonra tekrar karşımıza çıkıyor ve oyunun ürkütücü tonunu güçlendiriyor.

Yazarın notu: Yunan mitolojisinde Styx, Yeraltı Dünyası'nın beş nehrinden biridir. Genellikle yaşayanların dünyası ile ölümler diyarı arasında bir sınır olarak tanımlanır. Burada, ölümlerin kayıkçısı Charon, ruhları bu efsanevi nehirden geçirmekle görevlendirilmiştir.

Banisher'ların ilk görev olarak sevdikleri eski arkadaşları Charles'ı öbür dünyaya uğurlamaları, onları hayaletlere karşı mücadele eden savaşçılar olarak değil, ölümler diyarına yoldaşlar olarak konumlandırarak oyunun akışını belirliyor. Görevleri: yaşayanları korumak ve tıpkı Charon gibi, ölenlere öbür dünyaya kadar rehberlik etmek.

Oyunun ortalarında Siridian'ın Adası'na giderken bir nehri geçmeyi içeren başka bir sahne daha var ve yine Styx nehri ile olan benzerlikler oldukça açıktı. Kayıp ruhlar etrafta başıboş dolaşırken, biz rehberimiz Seeker ile suyun üzerinde yavaşça ilerliyoruz. Oyunun tematik tutarlılığı kesinlikle en güçlü yanlarından biri.

Her ne kadar Antea'nın ölümünün oyunun fragmanlarında gösterilmemesini tercih etsem de genel anlatıdaki önemli rolü göz önüne alındığında bunu gösterme ihtiyacını anlıyorum. Ama size şunu söyleyeyim, ne olacağını bilmek bile gerçekleştiğinde yarattığı etkiyi azaltmadı. Ölümü olması gerektiği gibi etkileyiciydi.



### Kompleks karakterler

Ana karakterler Red ve Antea, karmaşık arka planlara ve hikayelere sahip üç boyutlu karakterler olarak karşımıza çıkıyorlar. Özellikle Antea ve Red'in karakterleri arasındaki karşıtlık ve temsil ettikleri konseptler hoşuma gitti. Genellikle, merhamet, empati gibi özellikler kadın karakterlere yüklenirken, burada, cevaplarınıza hafifçe bağlı olmasına rağmen, durumun tersi gibi görünüyor.

Red, merhameti ve dikkatli yaklaşımı temsil ederken, Antea'nın affetmeyen, açık sözlü ve bazen acımasız tavrıyla kontrast oluşturuyor. Bu beklenmedik karakterizasyon, hikayeye katmanlar ekleyerek, kahramanlar arasında ve onların özellikleri arasında dinamik bir etkileşim yaratıyor.

Banishers ayrıca ikincil karakterlere de hayat vermeyi başarıyor ve ana karakterlerin dışındaki hayatlarını ve kişiliklerini ustalıkla ortaya koyuyor. Bu kasıtlı yaklaşım, özellikle bu karakterlerin oyunun finalinde oynadıkları önemli rol göz önüne alındığında, güçlü bir duygusal bağ kurmamızı sağlıyor, ki bunu birazdan daha ayrıntılı olarak anlatacağım.

Hatta en kötü karakter olan Nightmare bile üç boyutlu bir kişiliğe sahip. Antea'yı öldürmesine ve çok fazla acıya neden olmasına rağmen,

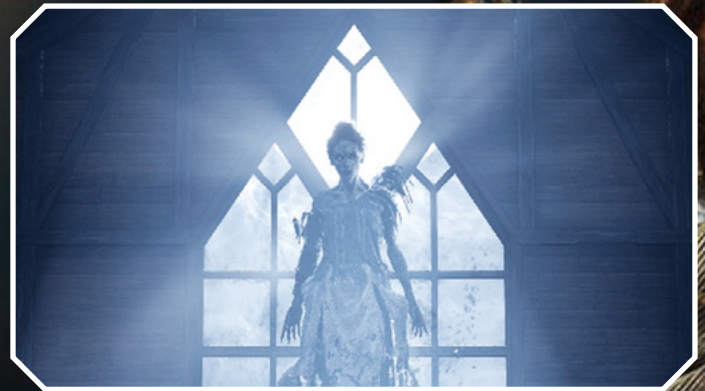


insan ister istemez yaptıklarının bir nebze de olsa haklı olduğunu hissediyor. Oyunun geliştiricileri, Life is Strange'deki çalışmalarıyla da tanınan DON'T NOD, hikaye anlatımındaki başarılarını sürdürüyor.

Hikayenin gücü, dövüş sırasında zaman zaman tekrara düşse de hikaye sahnelerinde etkileyiciliğini asla kaybetmeyen, güzel yazılmış diyaloglarıyla daha da parlıyor.

### Kararlar, kararlar, kararlar

Şimdi, karmaşık yan karakterler hakkında ve karmaşıklıklarının son oyuna ve genel hikayeye nasıl katkıda bulunduğu dair daha detaylı bir şekilde konuşalım. Antea'nın ölümünden sonra Banisher'larımızın tek bir görevi var:



Nightmare'den intikam almak ve Antea'nın bedenini geri almak, böylece düzgün bir şekilde ölümler diyarına geçişini sağlamak.

Ancak oyuncuların benim yaptığım gibi keşfetmeyi seçebilecekleri ikinci ve daha tehlikeli bir seçenek daha var.

Antea'yı geri getirmek. Görünüşte mümkün, ancak yasak bir ritüeli içeren kanlı bir yol, acımasız insan kurbanlarını gerektiriyor, hem de çok sayıda.



Oyun sizi New Eden'da ürkütücü gizemlerle dolu bir ağin içine atıyor ve bu sadece hayaletleri defetmekle ilgili değil. Katmanları aralamak, hayaletlerin arkasındaki hikayeleri ortaya çıkarmak ve Nightmare'in yarattığı doğaüstü karmaşayı nasıl çözeceğinizi bulmakla ilgili. Ve bu kadar çok hayalet vakası ve yan görevle bunun tekrara düşeceğini düşünebilirsiniz.

Hayır, her olayın, her hayaletin kendine has ilginçlikleri vardı. Elbette, bağlayıcı nesneyi bulma ve bir ritüel yapma rutini var, ancak aynı şeyi tekrar tekrar yaptığımı hiç hissetmedim. Bu Haunting Case'leri çözerken, zor kararlar vermeniz neredeyse kaçınılmaz. Hayaletler belirli kişilere belirli nedenlerle musallat olma eğilimindedir. Gerçeği ortaya çıkarmak daha çok bir oynanış unsuru olsa da her vakadan

sonra sizi önemli bir karar bekliyor. Hayaletleri şiddet kullanarak ölümler diyarına sürmek (özellikle kötü ruhlar için uygun bir seçenek) ya da daha barışçıl bir vedayı tercih ederek hayaletleri kendi şartlarıyla gitmeye ikna etmek arasında seçim yapmanız gerekiyor.

Hayaletlerin musallat olmasından yaşayanları sorumlu tutarak Antea'nın yeniden canlanması için bir kurban verme seçeneği de var. Ancak, yan karakterlerin karmaşık doğası nedeniyle kendimi nadiren bunu yaparken buldum. Onları suçlamak düpedüz yanlış hissettirdi.

Banishers duygusal iniş çıkışlarıyla kendini sınırlamıyor. Charles'a edilen yürek parçalayıcı vedadan Nightmare'e karşı verilen destansı mücadeleye kadar, oyun sizi trajedi, intikam ve doğaüstü her şeyle dolu bir anlatıya sürüklüyor.

## SANAT TASARIMI VE SESLENDİRME

Oyunun karakter tasarımı ve görselliği gerçekten etkileyiciydi. Kaç kere ekran görüntüsü aldım, ne siz sorun ne de ben söyleyeyim. Ayrıca şunu da belirteyim, oyunu ultra ayarlarda bile oynamadım. Orta ve yüksek ayarların arasında bile beni bu kadar etkiledi.







Harika ses oyunculuğu, bu sürükleyici deneyimi yükselten bir unsur olarak karşımıza çıkıyor. İçten anlardan destansı savaflara kadar, sesler çok fazla karakter ve duygu katıyor. Banishers harika ses oyunculuğunun sadece bir bonus olmadığını kanıtlıyor – bu bir gereklilik ve kesinlikle yapay zekanın harcı değil.

## COMBAT VE OYNANIŞ

New Eden'in hayaletli mücadele alanlarında, hayalet avcısı ikili Antea ve Red'in rehberliğinde dinamik bir combat ve sürükleyici bir oynanış dünyasına adım atıyoruz. Assassin's Creed ve The Witcher gibi beğenilen oyunlardan ilham alan oyunun combat deneyimi, hem deneyimli RPG oyuncularına hem de sıradan oyunculara hitap etmeyi amaçlıyor. Ancak, bu başarılı öncülerinin aksine, dövüş mekaniklerini biraz garip bulabilirsiniz, çünkü bende ve diğer pek çok kişide biraz garip bir etki bıraktı.

### Mükemmel olmasa da bilindik bir combat deneyimi

Dövüş zaman zaman çok zevkli ve Red ile Antea arasındaki geçiş bazen harikalar yaratıyor. Dürüst olmak gerekirse, RPG oyunlarında combat konusunda pek iyi değilim; çoğu zaman sadece rasgele tuşlara basıyorum. Ve Red ile blok yapabileceğimi oyunun 15. saatinde falan fark ettiğimi düşünürsek bu durumu çok iyi açıklıyor. Bunlar göz önünde bulundurulduğunda bile, dövüş özellikle başlangıçta çok kolay geldi. Daha sonra biraz daha zorlayıcı oldu ama ben zor modda oynuyorum. Yani belki de combat konusunda iyiyim de farkında değilim.

Combat sırasında tekrar eden diyaloglar Çatışma sırasında diyalogların çok tekrar ettiğini söylemiş miydim? Evet, söyledim ve tekrar söylüyorum. Çünkü 30 saatten fazla oynadıktan sonra, özellikle aynı boss'u bilmem kaçınıcı kez yenmeye çalışırken Antea'nın sürekli "Bana da biraz bırak!" veya "Benim sıram ne zaman?" gibi sözleri oldukça can sıkıcı bir hal alıyor.

## OYUN TASARIMI

Oynanışla ilgili en büyük sorunlarımdan biri oyunun fiziksel sınırlarını keşfetmek oldu. Oyunun ana hikayesinin oldukça doğrusal olduğunu biliyorum ve yan görevler, sandıklar veya bir süre sonra yeniden ortaya çıkan hayalet sürüleri ile ana görevlerden hafif sapmalarla sizi olmanız gereken yere yönlendiriyor. Ancak oyun tasarımının çok açık dünya gibi görüldüğünü hissediyorum, oyunda ulaşabileceğiniz gibi görünen yerler çok, ama aslında sınırların dışında.

Eğer bu sınırlar oyunun görsel unsurları tarafından biraz daha desteklenseydi, bu benim için bir problem olmazdı. Ulaşılamayacak gibi görünen ve ekrana "Hadî bir adım daha, Red!" diye bağırmanın neden olan birçok yerle karşılaştım. Sadece biraz rahatsız ediciydi, ama biraz ince eleyip sık dokuyorum.





Bununla birlikte, oyunun pusula sistemine özel bir teşekkür etmek istiyorum. Cidden, o olmasaydı kafası kesilmiş bir tavuk gibi daireler çizerek dolaşırdım. Ben ve benim gibi yön bulmakta zorlanan oyuncuları düşündükleri için geliştiricilere tekrardan teşekkürler!

Olumlu ve eğlenceli bir not olarak, NPC takip mekaniği gayet başarılıydı; tam olarak doğru hızda yürüyor veya koşuyorlardı. Bu genellikle birçok oyun serisinde oyuncuların sinirini bozan ayrıntılardan biri, o yüzden özellikle vurgulamak istedim.

**Yazarın notu:** Oyunun oynanışı ve hatta tasarımı bana zaman zaman Tomb Raider serisini hatırlattı. Yaklaşık 5 dakika oynadığımı gören arkadaşım bile benzerliği fark etti. Geliştiricilerden herhangi birinin her iki oyunda da parmağı olup olmadığını kontrol etmeye çalıştım, ancak bulduğum tek şey DON'T NOD sanat ekibinin Tomb Raider'ın yıldönümünü bazı güzel illüstrasyonlarla kutladığıydı.

Yani, belki bir yerlerde bir bağlantı vardır, ama geliştirici biyografilerini falan da araştırarak değilim.

## DEĞERLENDİRME

İkilimiz Antea Duarte ve Red mac Raith, Banishers: Ghosts of New Eden'in hayaletli dünyasında oyuncuları Assassin's Creed ve The Witcher gibi beğenilen oyunların heyecanını andıran dinamik bir savaş ve hikaye anlatımı dünyasına davet ediyor. Keşif ve combatın bir karışımını sunan oyun, hayaletlerle dedektifçilik oynarken güzel grafikler eşliğinde sürükleyici bir hikaye sunuyor.

Oyunun fiziksel sınırlarıyla ilgili zaman zaman yaşadığım hayal kırıklıkları, kusurlu combat mekanikleri ve dövüş sırasında diyaloglarının tekrarı deneyimi bir nebze olumsuz etkilese de bunlar ilgi çekici bir maceranın küçük kusurları.

Oyun ilerledikçe, başlangıçtaki kolay erişilebilirlikten daha zorlu mücadelelere doğru kayan hassas bir zorluk dengesi ortaya çıkıyor. Rastgele karşılaşmalar ana hikaye dövüşlerinden daha zorlu olsa da yeniden bir dengeleme ile genel deneyim geliştirilebilir.

Banishers: Ghosts of New Eden, pratik dövüş ve sinematik hikaye anlatımının birleşimiyle, doğaüstü bir yolculuk sunarken, kusurları olsa da beni hem tatmin etti hem de bu hayaletli dünyada daha fazla macera beklentisi içinde bıraktı.

**Geliştirici:** Dontnod Entertainment

**Yayıncı:** Focus Entertainment

**Tür:** Aksiyon, Macera ve Rol Yapma

**Çıkış tarihi:** 12 Şubat 2024

7,5







# SOUTH PARK: SNOW DAY!

Yazar: Can Çiftci



Açıkçası söylemem gerekirse South Park: Snow Day! oyunun önceki oyunlardan daha farklı bir tarz benimsemesi gerçekten şaşırttı, başarılı bir sıra tabanlı oynanış stillinden 4 kişinin oynayabildiği aksiyon macera türüne geçmesi beklenmedik bir durum.

## SOUTH PARK: SNOW DAY! HİKAYESİ

Colorado eyaletinin South Park adlı küçük bir kasabasında yoğun bir kar yağışı hakimdir, bu kar yağışı nedeni ile yollar kapanır. Hikayemizin kilit karakterlerinden birisi olan Eric Cartman'ın tek düşüncesi ise okulların tatil olmasıdır. Kar yağışı nedeni ile 30 kişiden fazlası donarak ölürken Cartman sadece okulların tatil olup olmadığını merak eder. Sabah olduğu zaman ise haberlerde okulların tatil olduğunun haberini alan Cartman hemen dışarıya çıkarak yeni çocuğa yani bizim yanımıza gelir ve dışarı çıkmamızı söyler.

Bir önceki oyunlarımızda çok OP olduğumuz için bizi nerflemek (Güçlü bir eşyayı ya da karakteri zayıflatmak.) için yeni bir mekaniğe geçtiklerini açıklar, Bunun yanı sıra ise bizim gibi görünmeyen herkesin düşmanımız olduğunu ve onları pataklamamız gerektiğini ekler. Böylece hikayemiz başlıyor, klasik bir South Park bölümü açılışı edası ile oyunun dünyasına çekiliyoruz.



## KARAKTER YARATMA

Karakter yaratım ekranı gayet basit ve sade olmuş, karakterimizi yaratırken dikkat etmemiz gereken çok fazla detay yok. Gözünüze güzel gözükken karakteri yapın ve güzel South Park: Snow Day! dünyasına hemen dalış yapın.

Eski South Park oyunlarında olan zorluk seviyesini ten rengimiz ile belirlememiz South Park: Snow Day! içerisinde yok, bu küçük detay oyuna çok güzel derinlik katıyordu. Şuan ise karakterimiz sadece görüntüden ibaret kalıyor, kişiselleştirmek sadece sizi diğer arkadaşlarınızdan daha kaliteli yapıyor. Böyle güzel bir mekaniği çıkarmalarına gerçekten çok üzülüğümü söylemeliyim.



## MEKANİKLER

### Osuruk bombardımanı!

South Park: Snow Day! içerisinde bir sürü komik mekanik var, bu mekaniklerden birisi ise düşmanları osurarak zehirlemek! Osurma yeteneğini kullanmak gerçekten çok keyifli, osuruyorsunuz ve havaya uçuyorsunuz. Havada asılı kaldığınız süre boyunca ise çoğu saldırıdan kaçınıyorsunuz, bu saldırıyı kombo haline getirerek neredeyse dokunulmaz olabiliyorsunuz.



## Ümidini yitirme, güç içinde! Güç içinde!

Önceki oyunlarda olduğu gibi South Park: Snow Day! içerisinde Overpower (Normalde olmanız gerektiğinden aşırı güçlü) olmanız çok vakit almıyor. Bu yüzden oyun bir yerden sonra çok kolaylaşıyor.



## Pasif yeteneklerinize dikkat edin!

Diğer RYO oyunlarında olduğu gibi South Park: Snow Day! içerisinde aktif ve pasif olmak üzere yeteneklerimiz mevcut. Pasif yeteneklerimiz genellikle bize savaş alanını domine etme fırsatı verirken aktif yeteneklerimiz ise oyun stilimizi kökünden değiştiriyor.

## Bölüm kartlarına dikkat et! Yoksa Bullshitlenirsin!

Her bölüme başlamadan önce oyun bizden spesifik kartları seçmemizi istiyor, bu kartlar ise bize oyun içerisinde kullanabildiğimiz sınırlı sayıda güçler tanıyor.

Bullshit kartları olarak bilinen bu kartlar karakterlerimize güçlendirme verirken rakipleri güçsüzleştiren özellikler olabiliyor. Tabii aynı şey düşmanlar için geçerli, düşmanlar sizin üzerinizde Bullshit kullanarak silahınızı balona çevirebiliyor.

## Zorluk seviyesi çok zor değil!

South Park: Snow Day! içerisinde güncel olarak 5 adet bölüm bulunuyor, bu 5 bölüme için ise kendi zorluk seviyemizi seçebiliyoruz. 5 bölümün negatif tarafı kısa sürmeleri ve bütün oyunun bitmesinin çok hızlı sürmesi, aynı zamanda ise eğer eklentilerinizi doğru seçerseniz oyunun zorluğu komik kalıyor.



## GRAFİKLER

South Park: Snow Day! grafikleri olarak kendisine çok has bir tarz edindiği için diğer yapımlarla karşılaştırmak olmaz, fakat renk paleti hakkında aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Oyunu oynarken bütün mekanların birbirlerine benzemesi ve hiçbir farklılık olmaması göze en çok batan detaylardan birisi. Nereye giderseniz gidin aynı şeyi yapıyormuşsunuz gibi hissettiriyor.

## MÜZİKLER

South Park: Snow Day! müzikleri ise pek akılda kalıcı bestelerden oluşmuyor, klasik arcade oyunları tadında olmuş diyebiliriz. Arka planda çalan müzikler genellikle sizi tatmin etmiyor ama ortama uyan müzikleri olduğunu söyleyebiliriz.

## DEĞERLENDİRME

Geldik en önemli yere, South Park: Snow Day! satış fiyatı olan \$14.99 US dolar fiyatını hak ediyor mu? Açıkcası konuşmak gerekirse bu fiyatın Türkiye oyuncuları için çok fazla olduğunu söyleyebilirim. Oyunun ortalama bitirme süresinin 5.5 saat olduğunu düşünürsek fiyatı gerçekten çok yüksek kalıyor. Hızlı bir şekilde oyunu oynarsanız tam olarak 4 saatte bile bitirmek mümkün.

İçerisinde bulunan komik mizah ve absürt olaylar ile birlikte South Park hayranlarının alabileceği bir yapım olmuş, South Park bilmiyorsanız ve bu oyunla evrene girmek istiyorsanız bu oyun kesinlikle sizi tatmin etmeyecektir. South Park: Snow Day! çok kısa olan oynanış süresi ile kendisine büyük bir dezavantaj ediniyor.

Siz ve 3 arkadaşınız ile birlikte keyifli bir vakit geçirmek isterseniz South Park: Snow Day! tam size göre bir yapım.



Geliştirici: Question  
Yayıncı: THQ Nordic  
Tür: Aksiyon ve Macera  
Çıkış tarihi: 26 Mart 2024

6,5









# THE THAUMATURGE

Yazar: Ömer Faruk Aktaş





The Thaumaturge ile Wiktor Szulski'ye eşlik ettiğimiz gizem dolu hikayede Rasputin ve Stanislaw gibi isimlerle karşılaşmak heyecan vericiydi. Thaumaturge olarak 1905'lerdeki Varşova'nın kapılarını aralarken, taktik tabanlı mücadeleler ve ilginç seçimlerle dolu macera bizi bekliyor.

Eski CD Projekt RED çalışanlarından oluşan ve The Witcher'ın yeniden yapımıyla görevli olan Polonyalı video oyun stüdyosu Fool's Theory tarafından geliştirilen ve 11 bit studios tarafından da yayımlanan izometrik bakışa sahip taktik tabanlı macera ve rol yapma oyunu The Thaumaturge, PlayStation 5, Xbox X ve S Serisi, Microsoft Windows platformlarına geldi.

Yerel efsaneler ve Slav kültürüyle bezenmiş oyunda thaumaturge (Antik Yunanca'da 'mucize' anlamına geliyor.) olarak doğaüstü yeteneklere sahip olmak, ruhani varlıklarla birlikte dedektif gibi izler sürmek ve Rus işgali altındaki Varşova'yı keşfetmek oldukça keyifliydi.

## THE THAUMATURGE HİKAYESİ

15 yıldır ailesinden uzak olan Wiktor Szulski, hastalığı için bir mucize ararken Grigori Yefimoviç Rasputin ile karşılaşiyor. (Evet Boney M.'in meşhur şarkısındaki Rasputin...) Ailemizden miras thaumaturge olarak mistik güçlerimizi keşfetmek için yolculuğa çıkıyoruz.

Oyun hikayesi adına spoiler vermek istemem ancak oyuna dair bazı temel kavramlara bakmamız gerekiyor.



Her thaumaturge Wiktor Szulski kadar şanslı değil. Çocukluğunda bağışlanan ilk salatoru Upyr ile karşılaşmasının ardından ikinci bir salator yakalamaya çalışırken başarısız olur.



Karakterimizin oyunun başındaki bitkin hali de bu yüzden. Yine her thaumaturge salutorları yönetmek için bir kitaba sahiptir. Grimmoire adındaki bu kitabı ise belinde taşır. Salutorlar pasif güçlere sahiptir. Her bir salutorun benzersiz özellikleri vardır.

Babamızın ölümünün ardından Varşova'ya varıyoruz ve hikayemiz şekilleniyor. Oyun hikayesi ilginç seçimlerle dolu. Dilerseniz insanları manipüle edebilir veya onlarla kavgaya tutuşabilirsiniz. Elbette başka seçeneklerde mevcut.

Ana hikayeye özenle bağlanmış yan hikayelerde bizi dönemin içine çekiyor. Polonyalı, Yahudi ve Rus sakinlerin kaynaştığı bu şehirde devrimin şafağında ilgi çekici bir hikaye karşılıyor.

### The Thaumaturge kaç saat?

Wiktor Szulski'nin Varşova'ya dönmesinin ardından gelişen hikaye yaklaşık 20 saati buluyor. Ancak oyun için yaklaşık 30-40 saati gözden çıkarabilirsiniz.

## MEKANİKLER

Uzun diyaloglar ve seçimlerle dolu oyun, dönemi çok iyi yansıtmış durumda. Her bir sokak başında veya mekanda okuyabileceğiniz gazete veya bilgi notu sizi karşılıyor.

Sürekli sol tık ve özel güçlerimizle gizli etkileşimler için de sağ tık yapıyoruz. Keşif mekanikleri çok iyi. Sağ tık yapınca çevremizde kızıl bir dalga oluşuyor ve etkileşime gireceğimiz nesnelere görünüyor.



## Dövüş mekanikleri

Oyun diyaloglar, gizli öğeler ve dövüşlerle şekilleniyor. Dövüşlerin oyun için çok hantal kaldığını çok da heyecanlandırmadığını söylemem gerek. Elbette bu kişisel bir yorum. Eğer taktik tabanlı oyunları seviyorsanız (Baldur's Gate 3 gibi...) oyun dövüş sistemi de hoşunuza gidecektir. Ben açıkçası Weird West gibi gerçek zamanlı çatışma ve dövüş mekaniklerini seviyorum.

The Thaumaturge, dövüş mekaniğinde de diyalog yapılarında olduğu gibi çeşitlilik sunuyor. Salutorların vahşet dolu saldırıları ürpertse de etkileyici bir dövüş izlenimi sunuyor. Ölmeniz durumunda son yüklenen oyundan devam ediyoruz. Dövüşler tur tabanlı ilerliyor ve rakibi manipüle etme de cabası.

Oyundaki tecrübe puanları ise her not veya gazeteden alınan bilgiler dahil yaptığımız görevlerle artıyor. Bunlarla salutorların da dizilemde olduğu çeşitli yetenekleri açıyoruz.

Wiktor Szulski olarak oynasak da karakterimize küçük kişisel detaylar ekleyebiliyoruz. Kendi hikayemizi yazmamızın dışında sınırlı tipteki saç ve sakal özelleştirmeleri yapabiliyoruz.

## Görevler ve yarı açık dünya

Varşova'da gezmek için tramvay veya at arabalarını kullanmanız gerekiyor. Diğer mahallelere geçiş başka türlü imkansız. Yarı açık dünya olması beni üzse de Unreal Engine 5 ile geliştirilen oyunun dünyası oldukça etkileyici görünüyor. Her bir adımda durup şehri izlemek hoş. Detaylar detaylar...

Ana görev ile yan görevler uyumlu bir şekilde akıyor. Görevleri almadaki özgürlük artı puanlardan biri oluyor. Şehirde etkileşime gireceğiniz bu da neymiş diyeceğiniz çeşitlikte ve derinlikte görev mevcut.



## GRAFİKLER, ANİMASYON, SES VE ATMOSFER

Unreal Engine 5 kullanılan oyunda grafikler ve animasyon kalitesi oyun motorunun hakkını verirken, optimizasyon sorunuyla da karşılaşmadığımı söylemeliyim. Sokaklardaki su birikintilerindeki hissiyat, gece lambaları dahil ortam ve detay çizimleri AAA kalitesindeydi. Lansman öncesi oyunu deneyimlediğimde herhangi bir teknik sorun yaşamadım.

Slav kültüründen ilham alınan müzikler de oyunun tamamlayıcı unsurları arasında yer alıyor. Yine bu müziklere ek bir ücretle sahip olabilirsiniz.

## DEĞERLENDİRME

The Thaumaturge, özellikle Baldur's Gate 3 seven oyuncuların mutlaka denemesi gereken bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Eğer tarihe ve gizem odaklı macera oyunlarına da ilginiz varsa oyuna bir şans vermeniz gerekir. Uzun diyaloglar ve taktik tabanlı dövüş sistemi ile The Thaumaturge, her oyuncuya hitap etmese de etkileyici bir hikaye ve dünya tasarımına sahip.

Steam'de 17,99 dolardan (561 TL) satışa sunulan oyun Epic'te 479 TL. Konsol tarafında ise fiyat henüz belli değil. Bu fiyatın da hakkını veren bir yapımla karşılaştığımı söylemeliyim.



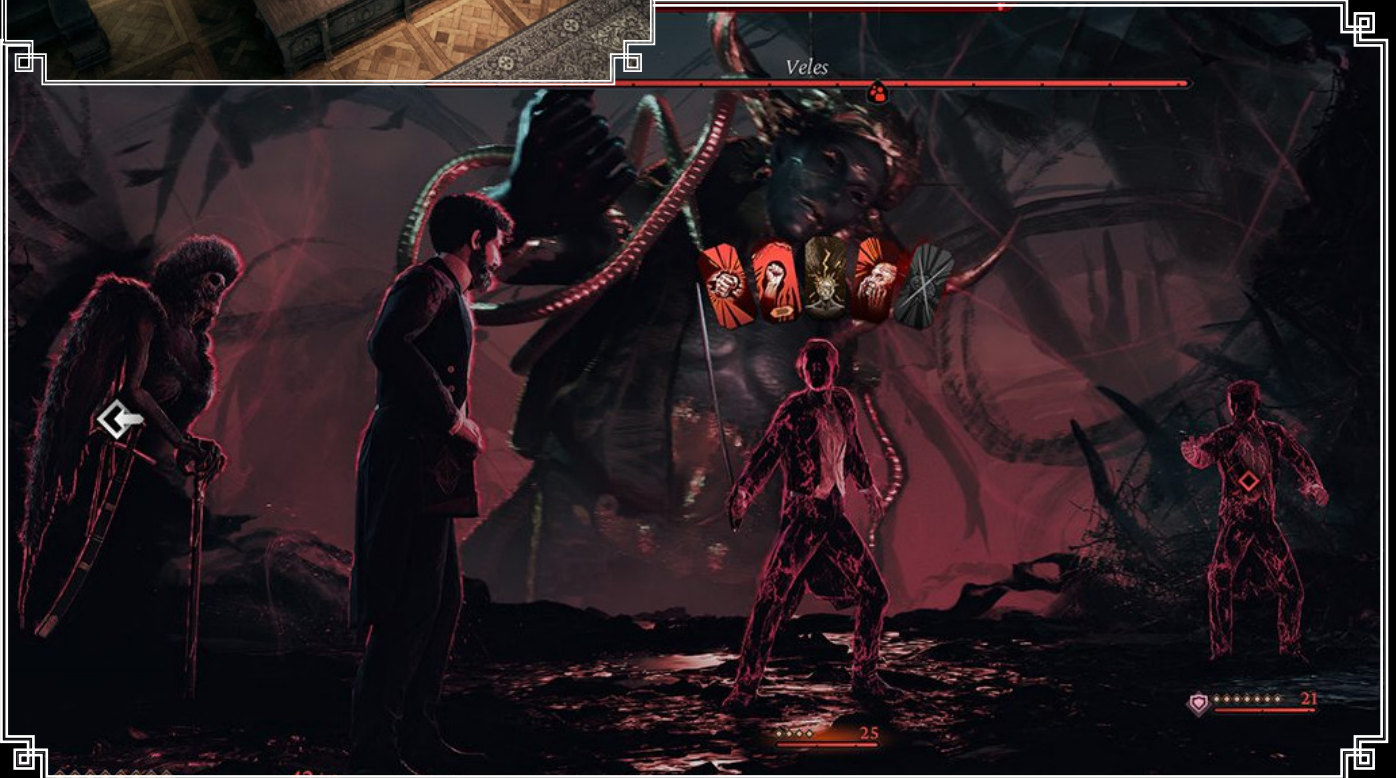
Geliştirici: Fool's Theory

Yayıncı: 11 Bit Studios

Tür: Rol Yapma ve Macera

Çıkış tarihi: 4 Mart 2024

# 7,8



# RISE OF THE RONIN

Yazar: Tuana Seda Hürmen







Wo Long: Fallen Dynasty ve Nioh oyunlarından tanıdığımız Team Ninja, bu sefer PS5'e özel geliştirdiği Rise of the Ronin ile karşımızda.

Önceki oyunların kompakt tasarımının aksine Şogunluk Japonyası'nın büyük bir çoğunluğunda özgürce gezebileceğimiz ve Japonya'nın kaderinde rol oynayabileceğimiz bir açık dünya, rol yapma aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkıyor Rise of the Ronin. Hem de Türkçe dil desteğiyle!

## İSİMSİZ BİR SAVAŞÇININ HİKAYESİ

Bakumatsu döneminde Japonya, Şogunluk tarafından yönetilirken bir yandan Batılı güçlerin baskısından ötürü ülkeyi dış ticarete açmaya zorlanıyor. Şogunluk buna onay verirken buna karşı gelenler sert bir şekilde



bastırılıyor. Batılı güçlerin Japonya ile olan bu anlaşmasından ötürü Japon topraklarında Batılılar kol geziyor, ticaret yapıyor, hatta askeri üs bile kurabiliyorlar.

Şogunluk kuvvetlerinin Saklı Yalım Köyü'ndeki isyan bastırma girişimlerinde çocuk olan ikizler, Saklı Yalım grubunun lideri Yalımdöven tarafından kurtarılır ve Şogunluk karşıtı olarak yetiştirilir. ABD Donanma Komodoru Perry'nin gizli bir mektubunu bulmak ve mümkünse Perry'i öldürmek üzere Yalım İkizleri görevlendirilirler. Bu gizli görev sırasında ikizler Mavi İblis tarafından alt edilirler ve Perry, bir ikizi kaçıtır.



Diğer Yalım İkizi, Saklı Yalım Köyü'ne döndüğünde Şogunluk güçleri köye saldırmaktadır. Şogunluk güçlerini alt eden Yalım İkizi, Yalimdöven'e kardeşinin peşinden gideceğini söylediğinde Yalimdöven ona meydan okur ve kaybeder. Böylece Yalım İkizi, ikizini bulmak adına Yokohama'ya gider. Bu yolculuğunda hem ikizini arayacak hem de Şogunluk ile savaşacaktır.

Seçtiğimiz Yalım İkizi ile Japonya'nın tarihinde olan olayları deneyimlemek ve istersek bunları değiştirmek oldukça zevkli. Oyun boyunca ana hikaye anlatımı güzel olsa bile zaman zaman çok fazla yan karakter hikayesi olduğundan sekteye uğuyor.

## MEKANİKLER

### Tipik RPG ve Ronin Unsurları

Rise of the Ronin, bir rol yapma oyunundan bekleyebileceğiniz çoğu geliştirmeyi sunuyor. Görevleri yaptıkça eklenen puanlarla yetenek ağacını doldurmak veya silah kullandıkça silah uzmanlığınızı geliştirmeniz mümkün.





Oyunda değerleri farklı farklı olan toplanabilir birçok silah ve eşya mevcut. Bunları evinize ekleyebiliyorsunuz, geliştirebiliyorsunuz veya satabiliyorsunuz. Bazı mekaniksel geliştirmeler için çevreden yabancı dilde kitap toplamanız ve bunu ulaştırmanız gerekiyor ve bunların getirisi oldukça güzel oluyor.

### Yan Karakterleri sakın unutmayın!

Rise of the Ronin ayrıca envai çeşit yan karakterle bizi karşı karşıya getiriyor. Bu yan karakterlerle iletişimde olmak, hediyeler vermek ve onlarla ilişkinizi iyi tutmak, sonradan yanınızda olmaları için önemli.



devam edebiliyorsunuz. Yapay zeka olarak fena olmadıkları için görevde sorun çıkartmıyorlar, sadece toplamda 3 kişi olduğunuzda düşmana odaklanmak zor olabiliyor.

### Kendi Ronin'inizi yaratın!

Rise of the Ronin, karakter yaratma mekaniğini de barındırıyor. Yalın İkizlerinizi istediğiniz gibi oluşturuyorsunuz ve daha sonradan hangisiyle oynamak istediğinizi seçebiliyorsunuz.

Yalın ikizinizin tipini değiştirmek de mümkün. Ayrıca bu karakteri oluştururken hangi becerisinin daha önde olduğunu seçebiliyorsunuz ancak bunu da sonradan değiştirmek mümkün. Örneğin, kuvvet mi daha fazla olsun yoksa çeviklik mi? Tamamen size kalmış.

### Rise of the Ronin: Şogun'un yanında mı karşısında mı?

Konu Şogunluğun karşısında olmak veya olmamak olduğunda Rise of the Ronin'in kaçırdığı büyük bir nokta var: aslında hiç önemli değil. Çünkü gerçekten hangi tarafta olduğunuzun oyunu etkileyecek seçimi ancak oyun sonuna doğru ortaya çıkıyor. O zamana kadar istediğinizi yapmakta serbestsiniz.



Direkt kendi deneyimimden örnek vereyim: Oyunun ortalarında bir düşmanı Şogunluk adına öldürdüm, çünkü Yalım İkizi'nin Şogunluğun yanında durmasının bir nedeni yok diye düşündüm. Edo bölgesine geçtiğimizde Şogunluk yanlılarının görevini yaptım, hatta karşıt taraftakilerle konuştuğumda bu seçimim hakkında sorgulandım. Ancak son bölgeye yani Kyoto'ya geçtiğimizde seçim yaptığım tarafı değiştiremeyeceğim söylendiği için yeniden Şogunluk karşıtı olmayı seçtim. Yani önceden Şogunluk için yaptığım şeylerin hiçbir önemi olmadı, bir sorun da çıkmadı.

Tarafınızı seçip kendi hikayenizi yazacağınız oyunlarda daha fazla derinlik olmasını beklerdim. Açıkçası seçtiğiniz seçimlerin bir öneminin olmaması Rise of the Ronin için hayal kırıklığı oldu.

## OYNANIŞ SİSTEMİ

### Keyifli savaş sistemi

Benim için Rise of the Ronin'in oynanışı kesinlikle ön planda. Çok eğlenceli bir savaş sistemine sahip Rise of the Ronin. Katana, odaçi, tüfek, kılıç, mızrak, yay, Çin kılıcı gibi birbirinden farklı çok fazla silah çeşidi var. Bu silah çeşitlerinin yanı sıra bir de bu silah çeşitlerinin ekolleri var. Kullandığınız silahta geliştikçe diğer ekolleri de öğrenmiş oluyorsunuz ve bildiğiniz ekollerde gelişmiş oluyorsunuz.

Peki bu ekollerin önemi ne dersenez, açıklayayım. Karşınızdaki düşmanın silahı ve ekolüne göre sizin silahınız veya ekolünüzün ne kadar etkili olup olmayacağını görebiliyorsunuz. Düşmanın kafasında kırmızı işaret varsa ya

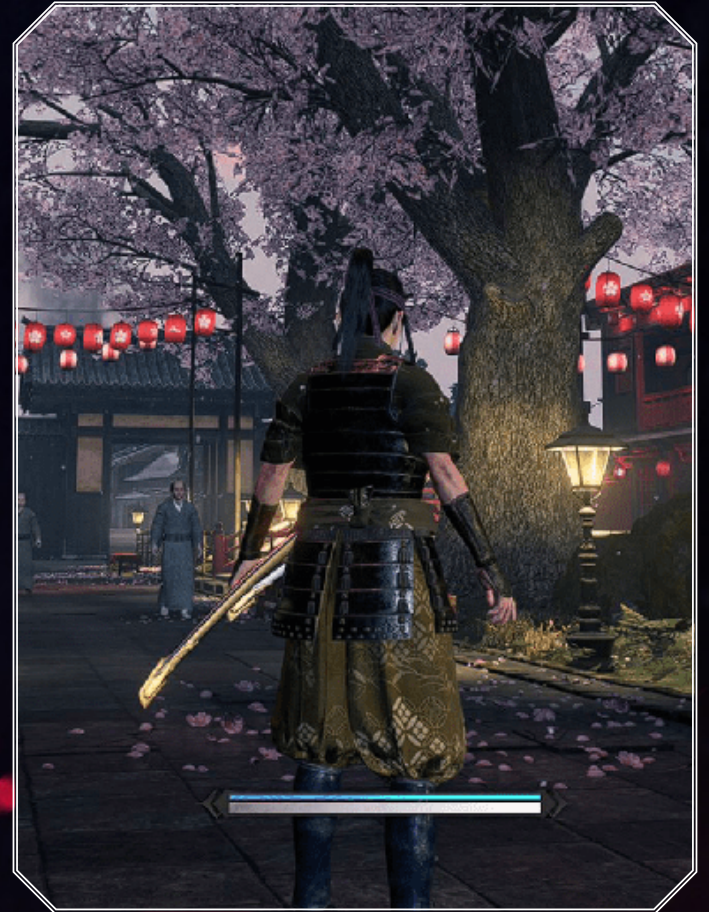
silahı ya da ekolü değiştirmeniz gerekiyor çünkü mevcudunuzdakiler dezavantajlı konumda oluyor. Eğer mavi işaret varsa sizin silahınız daha avantajlı, beyaz işarete ise nötr.

Savaş anında ekol veya silah değiştirmek biraz zor geliyor, ancak alışınca rahatça yapabiliyorsunuz. Ayrıca seçtiğiniz ikinci uzak mesafe silahını tek tuşla kullanabiliyorsunuz, bazen düşmanı böylece alt edebilirsiniz.

Ki adı verilen dayanıklılık barınıza dikkat etmeniz gerekiyor, darbe aldıkça hem canınız hem de Ki'niz azalıyor çünkü. Ki'niz düşükse blokladığınız saldırılardan bir süre sonra hasar almaya başlıyorsunuz.

### Karşıçakım nedir yahu?

"Parry" diye bildiğimiz mekanik, Rise of the Ronin'in oynanışının temelinde yatıyor. Gelen saldırılara ne kadar karşıçakım yaparsanız o kadar avantajda oluyorsunuz. Hatta bazı yaptığınız karşıçakımlar sayesinde düşmanınızın duruşunu bozup elde ettiğiniz avantajla tek seferde yere serebiliyorsunuz.





Karşıçakım mekaniğini tüfeklerde veya alevli oklarda kullanıp kılıcınızı kısa süreliğine de olsa alevlendirip daha fazla hasar bile verebiliyorsunuz.

Tüm bu unsurlar ele alındığında ne zaman çevredeki bir silahı kullanacağınızı, ne zaman karşıçakım yapıp ne zaman bloklayacağınızı, hangi ekölü ve silahı kullanacağınızı taktiksel bir şekilde planlamak gerekiyor.

### Düşmanlar çok çeşitli mi?

Bence değil. Boss'lar birbirinden farklı olduğu için ve normal düşmanlardan farklı oldukları için daha zorlu oluyorlar ancak genel düşmanlar Japonlar ve Batılılar olarak çok farklı değiller.

Birileri tüfek ve kılıç kullanırken diğerleri yay ve katana kullanıyor genellikle.

## GÖREVLER

Ana görevler güzel tasarlanmış, genelde bir zincir şeklinde ilerliyor ve aksamıyor. Bir bölgeye girip savaşmanız gerektiğinde hikaye gereği ufak tefek seçimler yapmanız gerekiyor ve yanınızda görevi yaptığınız adamlar oluyor. Bazı ana görevlerin boss'ları gerçekten çok epik, sonradan giren ara sahneler de hikayedeki açıkları kapatıyor diyebilirim.

Karakter yan görevlerini yaptığınızda o karakterle bağınız artmış oluyor, o karakterle artan bağınız doğal olarak taraflara olan yakınlığınızı da artırıyor.

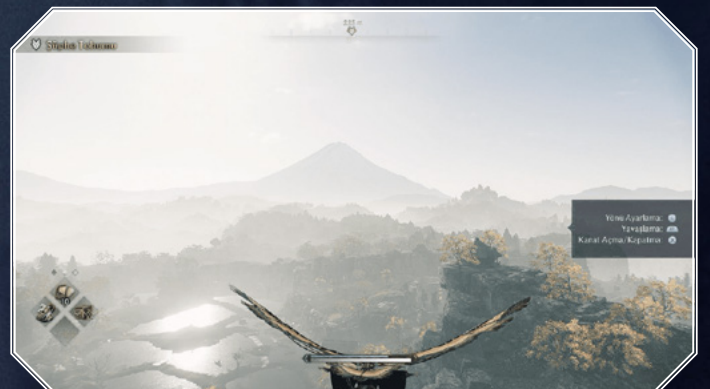
Bu görevleri yaptıkça karakterlerin ön plana çıkan becerisinden faydalanabiliyorsunuz. Örneğin karizması yüksek birinin görevini yapınca görev sonunda karizma puanı alıyorsunuz.

Bir de açık dünyada bulunan Japon halkının ufak görevleri oluyor. Bu görevleri yaptıkça halkın sevgisini kazanıyorsunuz ve ronin olarak şöhretiniz artıyor.

Açık dünya ve Rise of the Ronin grafikleri Ufak bölgeleri saymazsak, Rise of the Ronin'de toplamda 3 büyük şehir bulunuyor. Bunlar Yokohama, Edo ve Kyoto. İstedığınız zaman birinden birine seyahat edebilirsiniz, ancak bu şehirler birbirlerine bağlı değiller. 3 büyük ayrı harita var kısacası.

Açık dünyada yapılacak şeyler kısıtlı ve bir süre sonra çok tekrar ediyor. Bu şehirlerde bulunan bölgeleri 1'den başlayarak 3'e kadar temizlemeniz gerekiyor.

Bunun için yapabileceğiniz birkaç farklı aktivite var. Bunlar; mabetlerde dua etmek, Saklı Yalın sancaklarını yakmak, asayiş düzenlemesi için düşmanları alt etmek, firarileri alt etmek, kedi



toplamak, bazı bölgelerin fotoğrafını çekmek, bölgenin sembol yapılarını açmak ve sandık toplamak.

Ancak fazla bölge bulunduğu için aşağı yukarı 5 farklı etkinliği her yerde yapmak bir süre sonra çok tekrara düşürüyor.

Grafiksel olarak bakıldığında açık dünyası gayet canlı ve güzel. Bir Ghost of Tsushima değil, ancak ona göre daha fazla şehre sahip olduğu için yaşayan insanlar gerçekçi hissettiriyor. Örneğin yağmur yağdığında köylüler başlarında bir şeyle oradan oraya kaçıyorlar. Benim gözüme takılan tek unsur karakter animasyonları oldu. Bazen savaş sırasında bu animasyonlar çok eski ve kütük hissettiriyorlar.

Havada uçabilmeniz için kanatlarınız var. Havada süzülme mekaniği çok gelişmiş değil ve genelde çok kısa sürüyor ancak eğlenceli denilebilir.

At sürmek de Ghost of Tsushima kadar zevkli değil ve at genelde bir yerlere takılıyor ve buglanıyor. Nedenini anlamadığım bir şekilde at sürerken Dual Sense'te bazen titreşim oluyor ama bazen de olmuyor, ancak olmadığı zaman sanki havada gidiyormuşsunuz hissi veriyor. Skyrim'den hallice bir at sürme deneyimi var diyebiliriz.

## MÜZİK VE SES TASARIMI

Büyük savaşlarda ve ara sahnelerde Rise of the Ronin müzikleri, epik anlatıyı çok besliyor ancak bunun dışında kulağıma çalan bir müzik yok. Şehrin ve doğanın ses efektleri ise tatlı.

Oyunculuklar ve seslendirmeler bence çok başarılı. Türkçe altyazı desteği var ancak dublaj yok, bunu da unutmamalıyım.

## DEĞERLENDİRME

Team Ninja için Rise of the Ronin iyi bir başlangıç, geliştirilmesi gereken yönleri dikkate alırlarsa bir sonraki açık dünya RPG oyunlarının çok daha iyi olacağını düşünüyorum.



Rise of the Ronin, kusurlarına rağmen inanılmaz eğlenceli bir oyun.

Şu anda PS5 özel bir oyun olan Rise of the Ronin 1.999 TL'den satılıyor. Oyunun tekrar oynanabilirliği yüksek, yani ikinci oynanışta 40+ saatte bitirilebilir, bu yüzden bu fiyata alınmasa da indirimde alınabilir diye düşünüyorum.

Geliştirici: Team Ninja

Yayıncı: Sony Interactive Entertainment

Tür: Aksiyon ve Rol Yapma

Çıkış tarihi: 22 Mart 2024

7,5

# ALONE IN THE DARK

Yazar: Özge Güzel







YENİDEN TASARLANAN DERCETO  
MALİKANESİ'Nİ KEŞFEDERKEN HEMUMUT  
VERİCİ KORKU ANLAR HEM DE TEKNİK  
SORUNLARLA KARŞILAŞTIM.

1992 yılında korku-hayatta kalma oyunlarında çığır açan Alone in the Dark, Pieces Interactive'in sayesinde yeniden hayat buluyor. Yeniden tasarlanan Derceto Malikanesini keşfederken, hem umut verici korku dolu anlarla hem de sinir bozucu teknik engellerle karşılaştım.

## EFSANEVİ SERİ GERİ DÖNÜYOR

Bu yeniden tasarlanan korku deneyimine girmeden önce, serinin köklü geçmişine değinmeden olmaz. Infogrames'in çatısı altında yaratılan Alone in the Dark serisi, hayatta kalma korku türünün öncülerinden biri olarak kabul edilir. Şimdiye kadar seri özel dedektif Edward Carnby eşliğinde perili evleri ve ölümsüz yaratıklarla dolu kasabaları dolaşan oyunculara, her bölümde korku ve gizemin benzersiz bir karışımını sundu.

H.P. Lovecraft'ın Cthulhu Mitosundan ve klasik korku sinemasından ilham alan orijinal oyun, voodoo'dan Vahşi Batı'ya kadar çeşitli temaları keşfederek sonraki oyunlara zemin hazırladı.

Alone in the Dark (2024), modern oyun tarzını benimserken serinin köklerini onurlandırmaya yönelik cesur bir girişimi temsil ediyor.

Etkileyici hikayesi, ikonik atmosferi ve yetenekli oyuncu kadrosuyla bu remake, hem uzun süreli hayranları hem de yeni oyuncuları kendine çekmeye çalışıyor.



Haydi bir kez daha Derceto Mansion'ın derinliklerine dalalım...

## Gölgeleerde gezinmek ve karanlıkta tökezlemek

Alone in the Dark'ın beta sürümüne girmek, perili bir malikaneye belirsiz adımlarla girmeye benziyordu. Yeniden tasarlanan Derceto Malikanesini keşfederken, hem umut verici korku dolu anlarla hem de sinir bozucu teknik engellerle karşılaştım. İşte deneyiminin bir özeti.

Teknik sorunlar ve frame düşüşleri En başından itibaren, teknik optimizasyonun acil bir endişe kaynağı olmaya devam ettiği açıkça ortaya çıktı. Frame drop'lar yolculuğumu sekteye uğratarak önemli hikaye sahnelerini ve sürükleyiciliği bozdu. Potansiyel optimizasyonlar konusunda iyimser olsam da bu sorunlar oyuna dalmamı ve keyif almamı ciddi şekilde engelledi.

Not: Bunu yazdıktan sonra son sürüm haline göz atma fırsatı buldum ve tahmin ettiğim gibi performans sorunlarının çoğu çözülmüş gibi gözüküyor.

## YENİDEN KEŞFEDİLEN HİKAYE VE ATMOSFER

Teknik aksaklıklara rağmen, yeniden yaratılan hikaye ve Derceto Malikanesi'ndeki sırları ortaya çıkarmanın cazibesi ilgimi çekti. Lovecraftvari havayı gayet iyi yakalamışlar. Ancak, yaratıklar ile ilk birkaç karşılaşmadan sonra, etkilerini kaybettiler. Kendimi "Aa, bak bir canavar daha :/" diye düşünürken buldum.

## İlgi çekici bulmacalar ve nostaljik yankılar

Şifreleri kırmanın ve oyunun farklı bölümlerindeki ipuçlarını bir araya getirmenin zorluğunu gerçekten sevdim. Oyunun da dediği gibi "old-fashioned" zorluğu seçmek gerçekten klasik korku puzzle oyunlarının hissini uyandırdı. Ve dürüst olmak gerekirse, puzzleleri çözmek benim için oyundaki en eğlenceli şeydi. Kapıların açılışı ve bulmacalar Resident Evil sersini hatırlattı ama 92'deki orijinal oyunun tüm Resident Evil serisine ilham verdiğini düşünürsek bu benzerlik gayet mantıklı.

## Karmaşık ses oyunculuğu

David Harbour ve Jodie Comer gibi Hollywood yıldızlarına yer verilmesi gerçekten güzel olsa da ses oyunculuğunun tamamen farklı bir iş olduğunu hissettiğim zamanlar da oldu. Yeteneklerine gerçekten hayran olduğum Harbour ve Comer için bunu söylemek biraz garip ama bazı replikler biraz garip ya da sönük hissettirdi. Yine de özellikle yan karakterlerde göze çarpan gerçekten harika anlar vardı ve oyun boyunca bulduğumuz günlükler ve belgeler için seslendirme gerçekten takdir ettiğim hoş bir dokunuştur.

## Hantal animasyonlar ve yüz ifadelerine ilişkin endişeler

Bazı performans sorunlarının oyunun son sürümünde devam etmeyeceğini tahmin etsem de yaratıkların ve karakterlerin yüzlerindeki hantal animasyonları nasıl geliştirmeyi planladıkları konusunda emin değilim. Oyunu oynarken 2024'te geliştirilmiş hissi uyandırmadı; daha ziyade 2014'teki, hatta daha önceki bir oyunu anımsattı.

Malikanede yaşayan küçük kız Grace olarak oynadığınız ücretsiz demo prologu gelişme potansiyeli gösterirken, demo ile ana oyun arasındaki kalite farkı final oyununun kalitesi hakkında belirsizlik bırakıyor.

## DEĞERLENDİRME

Alone in the Dark, teknik eksiklikler ve oynanış bakımından yetersizliklerle dolu, harika bir oyun olmanın eşiğinde sallanıyor. Yeniden keşfedilmiş bir hikaye vaadi, ilgi çekici bulmacalar ve Hollywood yetenekleriyle birleştiğinde, unutulmaz bir korku deneyimi için umut açılıyor. Ancak, tehditkâr olmayan yaratıklar ve performans sorunları oyunun potansiyeline gölge düşürüyor.

**Geliştirici:** *Pieces Interactive*  
**Yayıncı:** *THQ Nordic*  
**Tür:** *Korku, Aksiyon ve Macera*  
**Çıkış tarihi:** *20 Mart 2024*

7

PLATFORM: PLAYSTATION 5, MICROSOFT WINDOWS VE XBOX X VE S SERİSİ





## NOSTALJİ GÜNLÜĞÜ

## Sid Meier's Pirates!

Yazar: Tuana Seda Hürmen

Korsan simülasyonu denildiğinde 2000'lerde akla ilk gelen oyun tabii ki Sid Meier's Pirates! olarak karşımıza çıkıyordu. Sid Meier's Pirates!, zamanının çok ötesinde bir oyun olarak oyunculara gerçek korsan deneyimini yaşattı: Korsan olarak mürettebatınızı yönetmek, engin denizlerde düşmanlarla çarpışmak, kılıç düellosu yapmak ve prensesleri dansla tavlama gibi yapılacak tonla eğlenceli aktivite vardı.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlerle Sid Meier's Pirates! oyununa yakından bakıp güzel mi güzel bir korsan oyununu yad edeceğiz.

### ÇOK DAHA ÖNCESİNDEKİ SID MEIER'S PIRATES!

Sid Meier's Pirates!, aslında ilk olarak 1987 yılında karşımıza çıkıyor. O zamanlar Commodore 64 ve Apple II konsollarına gelen oyun, 1991 yılına gelindiğinde NES platformunda da çıkış yapmıştı.

Daha sonradan adını Civilization, Ace Patrol, Railroad Tycoon serilerinden çokça duyacağımız Sid Meier, 1982 yılından itibaren yaptığı simülasyon oyunlarından tanınıyordu. Bu yüzden ki bu korsan simülasyon oyununun adı, MicroProse tarafından "Sid Meier's Pirates!" olarak kuruldu ve Sid Meier hayranlarının dikkatinin çekilmesi hedeflendi.



## GERÇEK KORSAN SİMÜLASYONU BÖYLE OLUR!

Karayıpler'de geçen Sid Meier's Pirates!, oynanacak tonla mini oyunla dolu. Karayıpler'de gemiyle gezerken diğer gemilerle önce sıra tabanlı gemi savaşı sonra da kılıç düellosu yapılabiliyor. Bunun dışında büyük korsanların peşine düşerek hazinelerini bulmak, şehirleri gezerek bilgi toplamak ve ticaret yapmak, valilerin kızlarıyla ilişkiyi geliştirmek için onlarla dans etmek mümkün. Ayrıca durumunuzu takip ederek gerekliyse diğer gemileri batırarak geminize ekstra çalışanlar ve kaynak alabiliyorsunuz.

Korsanlık işi Sid Meier's Pirates! ile sadece denizde bitmiyor. Sıra tabanlı bloklar şeklinde mürettebatınızı yönetebileceğiniz kara savaşları da yapabiliyorsunuz. Baya baya korsanlarınıza karşı askerlerle mücadele ettiğiniz bu savaşlarda kazandığınızda şehir ele geçirebiliyorsunuz.

Ayrıca bazı bölümlerde şehre sızmanız gerekiyor. Kuş bakışı haritada askerlere

yakalanmadan geçmeye çalıştığınız bu bölümlerde gideceğiniz yeri bulmak biraz zaman alabiliyor. Bunun yanı sıra geminizle bir şehri ele geçirmeniz de mümkün. Bunun için şehrin surlarını topraklarınızla yok etmeniz gerekiyor.

Tüm bu unsurlar ele alındığında Sid Meier's Pirates! ile Karayıpler'de hem askeri hem de politik gücünüzle sözünüzü geçirmek inanılmaz eğlenceli. Özellikle de oyuna sıfırdan başladığınızı hatırlayıp ne kadar ilerlediğinizi görünce.

## SİD MEIER'S PIRATES! NE KADAR SEVİLMİŞTİ?

Toplamda 1.5 milyon satış rakamını aşacak kadar sevilen bir oyun Sid Meier's Pirates!. PC'deki çıkışında Metacritic'ten 88 almayı başarmış bir korsan oyunu kendisi.

Oyun, eleştirmenler tarafından yapılacakların çok olması, karakterin kendi oyun tarzını seçebilmesi ve sanat tasarımı bakımından övüldü. Ancak oyunun bir süre sonra tekrara





düşmesi unsuru eleştirildi. Her ne olursa olsun Sid Meier's Pirates! çok sevilen bir oyun oldu ve birçok konsolda da çıkışını gerçekleştirdi. Şu anda Steam üzerinden hala satışa açık.

## VE DİĞER KORSAN OYUNLARI...

Ubisoft'un erteleye erteleye bitiremediği korsan oyunu Skull and Bones, bildiğiniz üzere geçtiğimiz Şubat ayında çıkışını gerçekleştirdi. Bir korsan simülasyonu olmasa bile eğlenceli bir korsan oyunu olması beklenmişti, ancak olmadı.

Bunun dışında yine Ubisoft imzalı Assassin's Creed 4: Black Flag, tam olarak bir korsan simülasyonu olmasa da korsanlık öğeleriyle oyuncuları eğlendirmeyi başarmıştı. Öyle ki, Skull and Bones yayımlandıktan sonra Black Flag oyuncuları %200 artmıştı ve Ubisoft'un Black Flag Remake haberi de üstüne tuzu biberi olmuştu.

Geçenlerde aklıma efsanevi ve eğlenceli korsan oyunları geldi ve sizlere Sid Meier's Pirates!'ı bu yüzden tanıtmak istedim.

Umuyorum ki ileride Sid Meier's Pirates! kadar eğlenceli bir korsan simülasyon oyunuyla tekrardan karşılaşırız.

Nostalji Günlüğü'nün bu bölümünde sizlere Sid Meier's Pirates! Oyununu tanıttığım için mutluluk duyuyor, bir sonraki aya kadar günlüğü kapatıyorum.

Herkese iyi oyunlar!



### Pirate Sloop of War 'Cassandra'

16 guns, 150 crew, 5 knots



### Pirate Brig

5 guns, 47 crew, 1 knots



16 guns loaded

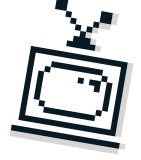
7 Chain Shot	8 Full Sails	9 Change View
4 Turn Left	FIRE!	6 Turn Right
5 Grape Shot	2 Reefed Sails	3 Round Shot



# Neler oldu neler!

Yazar: Berk Sögütü

MART AYINDA OYUN DÜNYASINDA  
NELER YAŞANDI, KISACA ÖZETLEDİK.



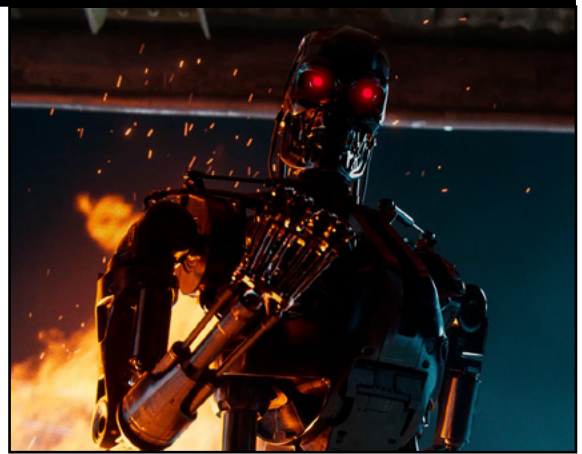
## Greedfall 2: The Dying World erken erişime geliyor!

Spiders tarafından geliştirilen ve NACON tarafından yayımlanacak rol yapma oyunu **Greedfall 2: The Dying World**'ün bu yaz erken erişime açılacağı açıklandı. İlk oyundaki olaylardan üç yıl öncesini konu alacak olan hikâyede karakterinizi oluşturarak, müttefiklerinizle eski kıtayı keşfederken GreedFall'un eşsiz dünyasını bir kez daha deneyimleyeceksiniz. Greedfall 2: The Dying World'ün erken erişim sürümü sadece PC platformunda yayımlanacak. Oyun daha sonra tam sürüm olarak PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında piyasaya sürülecek.



## Terminator: Survivors erken erişim tarihi açıklandı!

2022 yılında duyurulan aksiyon ve macera oyunu **Terminator: Survivors** için erken erişim tarihi verildi. Geliştiriciliğini Nacón Studio Milan'ın üstlendiği Terminator: Survivors, 24 Ekim 2024'te PC platformunda erken erişime açılacak. Oyunun PlayStation 5 ve Xbox Series X|S sürümleri ilerleyen bir tarihte çıkacak. Terminator evreninde geçecek olan oyunun açık dünyasında tek başınıza veya eşli olarak bir operasyon üssü kuracaksınız fakat bunu yaparken dikkati olmalısınız çünkü Skynet'in yanı sıra insanlarda size düşman olabilir.



## Dune: Awakening'den yeni oynanış detayları geldi!

Hayatta kalma MMO'su, **Dune: Awakening**'den Dune Direct etkinliği kapsamında yeni oynanış detayları paylaşıldı. Unreal Engine 5 ile geliştirilen oyun hayatta kalma ve kaynak geliştirme mekaniklerine odaklanırken, karakterlerin hangi araçlarla nasıl seyahat edeceklerini de gösteriyor. Geliştirici Funcom, Dune: Awakening'in en geç 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarına geleceğini açıkladı. Oyunun bu yıl içerisinde erken erişime açılması planlanıyor.





## Frostpunk 2'nin PC çıkış tarihi açıklandı!

11 bit studios tarafından geliştirilen şehir kurma ve strateji oyunu **Frostpunk 2**, 25 Temmuz 2024'te PC platformunda çıkış yapacak. Oyunun PlayStation 5 ve Xbox Series X|S sürümünün çıkış tarihi henüz belli değil. İlk oyundan 30 yıl sonrasını konu alan Frostpunk 2 haritasını daha genişletirken, toplumu yönetmekte bir o kadar zor hale gelecek. Frostpunk 2 Türkçe alt yazı ve arayüz desteğiyle ön siparişe açılmış durumda.



## The Sinking City 2 duyuruldu!

Ukraynalı geliştirici Frogwares alternatif bir evrende geçen Lovecraft tarzı hayatta kalma-korku oyunu **The Sinking City 2**'yi resmî olarak duyuruldu. Unreal Engine 5 ile geliştirilen oyunun, 2025 yılında PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformlarında çıkması bekleniyor.



## The Outlast Trials tam sürümü çıktı!

Geliştirici Red Barrels korku oyunu **The Outlast Trials**'in, v1.0 güncellemesini yayımladı. Böylelikle oyun 1 yıllık erken erişimin sonunda PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One ve PC platformlarında tam sürüme geçmiş oldu. Türkçe alt yazı desteği sunan The Outlast Trials'da oyuncular, Murkoff Corporation'ın sadist deneylerinden tek veya 4 oyuncuya kadar hayatta kalmaya çalışıyor.



## Ghost of Tsushima PC sürümü detaylandırıldı!

PlayStation'a özel olarak piyasaya sürülen açık dünya, aksiyon-macera oyunu **Ghost of Tsushima**, 16 Mayıs'ta Director's Cut sürümüyle PC platformunda çıkış yapacak. Geliştirici Sucker Punch Productions, oyunun PC portu için Nixxes Software ile iş birliği yapıldığını açıkladı.



## Crusader Kings 3'ün bu yılki ilk genişleme paketi yayımlandı!

Geliştiriciliğini Paradox Development Studio'nun yaptığı Orta Çağ'da geçen strateji oyunu **Crusader Kings 3** için üçüncü bölümün ilk büyük genişleme paketi Legends of the Dead, PC'de çıkış yaptı. Bu genişleme paketiyle oyuna kendi kahramanlık destanlarınızı yazabileceğiniz Efsaneler modu ve halkınızı tehdit edecek Kara Veba mekaniği eklenmiş oldu.



## Dövüş oyunu MultiVersus geri dönüyor!

Player First Games tarafından geliştirilen ve Warner Bros. Games tarafından yayımlanan oynaması ücretsiz dövüş oyunu **MultiVersus** 28 Mayıs'ta PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One ve PC platformlarında tam sürüm olarak çıkış yapacak. Açık beta sırasında oyunculardan gelen olumsuz geri bildirimleri önemseyen stüdyo oyunun açık betasını geçtiğimiz yaz kapatmıştı.



## Age of Empires 4'e çapraz platform desteği geldi!

Relic Entertainment tarafından geliştirilen gerçek zamanlı strateji oyunu **Age of Empires 4** 10.0.576 güncellemesiyle çapraz platform desteğine kavuştu. Bu sayede oyun artık daha rekabetçi bir ortama sahip olacak. Ayrıca 7. sezonu başlayan oyunda oyuncular artık tüm maçlar için 8 oyunculu sıralama maçlarını ve Nomad Oyun Modu'nu deneyimleyebilecekler.



### Marvel 1943: Rise of Hydra duyuruldu!

Uncharted serisi ile tanınan Amy Hennig'in eş başkanlığını yaptığı Skydance New Media tarafından geliştirilen hikâye odaklı Marvel oyunu **Marvel 1943: Rise of Hydra** PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC platformları için duyuruldu. İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen oyunda Kaptan Amerika ve Black Panther gibi karakterler yer alacak. Unreal Engine 5.4 ile geliştirilmekte olan Marvel 1943: Rise of Hydra, 2025 yılında çıkacak.



### Rise of the Ronin çıktı!

19. yüzyıl Japonya'sında geçen samuray oyunu **Rise of the Ronin** Türkçe dil desteğiyle PlayStation 5'e özel olarak çıkışını gerçekleştirdi. Team Ninja tarafından geliştirilen açık dünya aksiyon ve macera oyunu Rise of the Ronin'de bir ronin olarak 300 yıllık Edo Dönemi'nin çöküş dönemindeki iç savaşlara şahit oluyoruz. Çevrimiçi modu da bulunan Rise of the Ronin, oyuncuların üç kişiye kadar hikâye görevlerini beraber deneyimlemelerine olanak tanıyor.



### Take-Two, Gearbox'ı bünyesine kattı!

Rockstar Games ve 2K Games'i çatısı altında bulunduran Take-Two Interactive, Borderlands ve Brothers in Arms gibi serilerin yapımcısı **Gearbox Software**'i 460 milyon dolar karşılığında satın aldı. Take-Two, Borderlands ve Brothers in Arms gibi serilerin yanı sıra Homeworld, Risk of Rain ve gelecekteki serilerinin fikri mülkiyet haklarına sahip olacak. Şirket ayrıca muhtemel bir Borderlands 4 oyunu için de şimdiden yeşil ışık yaktı.



### Dragon's Dogma 2 çıktı!

Capcom tarafından geliştirilen senaryo tabanlı aksiyon rol yapma oyunu **Dragon's Dogma 2**, PlayStation 5, Xbox Series X|S ve PC için çıkış yaptı. RE Engine motorunun gücünü arkasına alan Dragon's Dogma 2 yeni fizik teknolojisi, geliştirilmiş yapay zekâ ve son kalite grafiklerle desteklenen büyük bir açık dünya ve binlerce NPC'yi içerisinde bulunduruyor.



Free Palestine  
ÖZGÜR FİLİSTİN

فلسطين

NR



## Mobil oyun önerilerimiz!

NİSAN AYINDA RADARIMIZA TAKILAN İKİ OYUN SİZLERLE!

### Hades

6 Aralık 2018'de PC, PlayStation 4, Nintendo Switch cihazlarında çıkış yapan ve çıktığı dönem neredeyse türünün en başarılı örneklerinden biri olarak kabul edilen **Hades**, IOS cihazlarda yerini aldı. 19 Mart 2024'de raflarda yerini alan Hades Netflix üyeliği ile ücretsiz şekilde oynanabiliyor. Ben oyunu diğer platformlarda oynasam da mobilde de bir denemek istedim ve şunu söyleyebilirim ki SuperGiant Games burada da harika bir iş çıkartmış.



Kontroller aşırı basit ve bu basitliği sağlarken oyunun orijinal oynanışından hiçbir şey almamışlar yani oyunun o yaratıcı orijinalliği mobil portunda da mevcut. Hades temelinde ölüp ölüp yeniden doğduğumuz her doğduğumuzda en baştan devam ettiğimiz bir Rogue-like oyun. Oyunun müzikleri ve hikâye olarak Yunan mitolojisini ele alması kesinlikle mükemmel bir seçim olmuş.

Hadesin oğlu olan Zagreus'u yönettiğimiz bu oyunda babamızın yer altı krallığından kaçmaya çalışıyoruz ve bu yolda ilerlerken de çeşitli Yunan tanrıları ile savaşmamız gerekiyor.

Hades öldüğünüzde en baştan başlamasına rağmen hiçbir zaman tekrara bağlamıyor, her oyuna baştan başladığınızda farklı eşyalar, farklı güçler ile karşılaşarak her zaman çeşitliliğini koruyor. Hades şu an kesinlikle mobil oyun kütüphanesinde ki en kaliteli oyunlardan biri.

Eğer Netflix üyeliğiniz yoksa bile bir üyelik açıp bu oyuna kesinlikle göz atmanızı öneriyorum.



# Call of Duty Warzone Mobile

Call of Duty yıllardır mobil de dahil olmak üzere birçok platformda piyasayı FPS kategorisinde domine ediyor. Activision bu baskınlığını sürdürmek için diğer platformlarda epey popüler olan **Call of Duty Warzone** modunu, 21 Mart 2024 Tarihinde IOS ve Android cihazlara tamamen ücretsiz olarak sundu.

Birinci şahıs kamera açısı ağırlıklı olan bu oyunda klasik Battle Royale havası hissediliyor.

Silahlar ve oyunun kuralları biraz daha PlayStation ve PC platformlarına yaklaştırılmış. Activision'ın diğer oyunu olan Call of Duty Mobile ile kıyaslamak gerekirse oyun genel olarak yavaşlamış. Oyunda aynı zamanda Battle Royale modu yanında 6v6 oynayabileceğiniz bir modda bulunuyor. Oyunu diğer Battle Royale oyunlarından ayıran fark ise bu oyunda silahlarımızın seviyelerini arttırıp oyunun içindeki çeşitli Loadout paketlerinden almamız.

Oyunun kullanıcı arayüzü veya genel işleyişi hakkında pek konuşmaya gerek yok Activision yine burada ustaca bir iş çıkarmış. Oyuna sürekli gelen güncellemeler ve etkinlikler ile de bu oyunun uzun ömürlü olacağını söyleyebilirim.



Piyasada zaten bir Call of Duty mobile varken böyle bir alternatifte ihtiyaç var mıydı tartışılır ama mobildeki diğer Battle Royale oyunlardan sıkılan ve biraz farklılık arayan oyunculara Call of Duty Warzone'u öneriyorum.



# OYG

YENİ NESİL  
OYUN HABERCİLİĞİ

OYUN GÜNLÜĞÜ

[www.oyungunlugu.com](http://www.oyungunlugu.com)

Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler  
Oyun Günlüğü'nün yazılı izni alınmadan  
kaynak gösterilse bile kullanılamaz.

2024